

Por sólo
395 ptas.
2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I - Número 8
8 424094 800032 00008
Playmanía
Portugal 480 $ Cont.
Reportaje
DEPORTES DE RIESGO: Algo más que velocidad
Comparativa
JUEGOS DE ESTRATEGIA: Command & Conquer, Red Alert, Populous...
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Guía Completa
APE ESCAPE: Cómo atrapar a todos los monos
Todos los juegos y periféricos para PlayStation comentados y puntuados
Novedad
La aventura más apasionante jamás vivida en PlayStation
SOUL REAVER
CRASH BANDICOOT 3 Consigue todas las gemas
METAL GEAR Descubre todos sus secretos


¿UN JUEGO DE NIÑOS?
Speed Freaks.
Prepárate para la carrera de karts definitiva.
Supongamos, que es mucho suponer, que un niño puede manejar fácilmente un kart.
Eso no significa, necesariamente, que tú puedas manejar fácilmente al niño que fácilmente maneja un kart.
Y menos cuando cada dos por tres, que son seis, otros niños, que también manejan fácilmente un kart,
te fríen a bombazos, descargas eléctricas, balazos y hasta patadas en las espinillas.
Speed Freaks. Que no te pase nada.
1 a 4 Jugadores
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Compatible con Multi Tap 1-4 Jugadores
DUAL SHOCK
Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
SPEED FREAKS
LOS LOCOS DE LOS KARTS
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/speedfreaks
TBWA
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
© SCEE and Funcom. Developed by Funcom Dublin. Published by SCEE.

FUNCOM


SUMARIO

Número 8 - Septiembre 1999

EDITORIAL

No es nuevo. Todos conocemos la serie Platinum y sabemos de sus excelencias. Sin embargo, últimamente la serie Platinum está ganando un protagonismo muy especial. Nos explicamos.

Este otoño, cuando todos regresemos de las vacaciones, nos vamos a encontrar con una serie de lanzamientos de antología que nos van a tener con la boca abierta y el dinero en la mano sin saber por cuál decidirnos. Habrá de todo y todo de calidad: simuladores de fútbol, de coches, aventuras... Pero las novedades no van a ser lo único que llame la atención. La serie Platinum se prepara para presentarnos títulos que hasta el momento estaban considerados los mejores en su género. A los recientes *Gran Turismo* o *Final Fantasy VII* se van a sumar juegos como *Resident Evil 2*, *Tekken 3*, *Apocalypse*, *Tenchu*, *Street Fighter EX Plus Alpha*, *Toca Touring Car 2* y algunas sorpresas más.

El precio y calidad de estos títulos nos van a permitir el lujo de comprarnos algunos juegos más, aparte de ese lanzamiento tan alucinante de última generación que tanto nos apetece jugar.

En una palabra, en estos momentos, el que no juega con PlayStation es porque no quiere. Y es que hay para elegir: calidad, cantidad y buen precio.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactora jefe: Sonia Herranz
Alberto Lloret, Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Álvaro Menéndez, Lidia Muñoz
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos), Juan Lara, Rubén J.Navarro, Francisco Javier Mariscal, Mercedes López.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto
SUBDIRECTORES GENERALES: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
DIRECTOR EDITORIAL: Domingo Gómez
DIRECTORA COMERCIAL: Mamen Perera

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Alta solicitada en OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





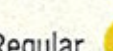
¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

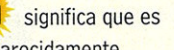
Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:





MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo  significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

LARA CROFT prepara su regreso

Los creadores del personaje virtual más popular del mundo del videojuego han dado a conocer recientemente los primeros datos oficiales de *Tomb Raider IV: The Last Revelation*. En esta nueva aventura, Lara Croft pretende volver a los orígenes de la saga, en los que la resolución de puzzles primaba sobre la acción, las plataformas y el disparo.

A diferencia de sus antecesores, *The Last Revelation* se ambientará en un único país, Egipto, cuna de las profecías más enigmáticas de la humanidad.

Como ya habréis adivinado, Lara Croft tendrá que adentrarse en una misteriosa pirámide que, tras sus incontables trampas, acertijos y puzzles, esconde la salvación de la humanidad.

Gracias a la completa renovación del sistema de menús será posible combinar varios objetos, algo que otorgará una nueva dimensión a los puzzles que tendremos que resolver. Esto, sumado a la larga lista de acciones nuevas que podrá desempeñar nuestra heroína, la presencia de nuevos enemigos y el renovado aspecto de Lara conformarán una aventura que hará las delicias de los seguidores de la saga.

Por otra parte, los rumores no oficiales apuntan a que, probablemente, Lara estará acompañada por un nuevo personaje. Sea cierto o no, el caso es que el juego promete ser revolucionario. En próximos números os lo confirmaremos.



El aspecto gráfico del juego contará con importantes mejoras entre las que destaca un motor gráfico más potente que permitirá juegos de luces más realistas y reducción de los tiempos de carga.









FERRARI se apunta a las CONSOLAS

Guillemot, compañía especializada en periféricos para consola, ha firmado un acuerdo con Ferrari, prestigiosa marca automovilística, para desarrollar periféricos conjuntamente con el objetivo de proporcionar las mejores y más realistas sensaciones de conducción.

El primer ejemplo de esta alianza en este Ferrari Shock2 Racing Wheel que Guillemot pondrá a la venta en septiembre a un precio de 9.900 pesetas.

De pinta es espectacular, ya os contaremos qué tal es su manejo.



Ganadores de los pasatiempos de julio.

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de Soul Reaver que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de julio. Enhorabuena a todos.

Víctor Manuel González Portabales ....La Coruña
Alejandro Díez López ....La Coruña
Mª del Mal Zafra Chups ....Córdoba
Alberto Tirado Mata ....Málaga
David Pérez Porras ....Madrid
José Ignacio Chornet Rodríguez ....Huelva
María Rivas de Bufalá ....Madrid
Borja López Holguin ....Madrid
Miguel Sánchez Juaneda ....Murcia
Rafael Álvarez Belda ....Valencia
Juan Antonio Huertas Camas ....Sevilla
Rosa María Andrés Bosch ....Valencia
Valentín Fco. Martín Hernández ....Tarragona
Marco Antonio Moreno Fernández.................Toledo
Enrique Wegmann ....Madrid

RHONA MITRA:
De la cueva al calabozo

A buen seguro que aún recordarás a Rhona Mitra, la escultural modelo que tuvo el honor de ser la primera en dar cuerpo (menudo él) a Lara Croft. Pues bien, resulta que esta encantadora señorita dejó de enfundarse los pantaloncitos de Larita para tratar de labrarse un futuro como actriz. Parece que no va muy mal encaminada, ya que para cuando leas estas líneas ya se habrá estrenado "Beowulf", una película de espada y brujería que protagonizará junto a Christopher Lambert. Si bien es de esperar que el film siga la línea habitual de los últimos trabajos de este actor (¡oh cielos!), se agradece la oportunidad de volver a ver a Rhona tras casi dos años sin saber de ella.
Inspirado en un poema escandinavo de la edad media, "Beowulf" nos narra las andanzas de un semidiablo que vaga por la tierra impartiendo justicia y luchando contra seres malvados. Lo dicho: terrorífico.


Aunque os parezca mentira, esta morenaza es Rhona Mitra en una de las secuencias de "Beowulf". Como Lara Croft resultaba bastante más sugerente.

Mágica televisión multicolor

Los que queráis compraros una nueva televisión para disfrutar mejor de vuestros juegos favoritos, podéis echar un vistazo a los"Fancy TV" de Sanyo.
Se trata de una línea de televisores de 14" de varios colores, que van acompañados de un llamativo embalaje.
Su reducido tamaño hace de cualquiera de los cinco modelos de"Fancy TV" una televisión idónea para tener conectada a la consola.
Es más, hasta podrás utilizar su graciosa caja para guardar juegos.
Su precio, 27.900 pesetas



DRIVER se presentó a lo MAD MAX

En el Circuito del Jarama de Madrid, Virgin y GTI reunieron a toda la prensa especializada y gran parte de prensa general para presentar *Driver* de manera oficial.
La presentación fue a lo grande y, además de una exhibición de profesionales que destrozaron literalmente tres coches, tuvimos ocasión de dar unas vueltas al circuito, bien en espectaculares coches de competición, bien en vehículos de los años 70, época en la que se ambienta *Driver*.
El evento fue de lo más divertido y espectacular, pero es que *Driver* es un juego que, como bien sabréis, se lo merece todo.



Antes de pasara a la exhibición "destroyer" de los especialistas, Francisco del Puerto, de GT Interactive, nos explicó algunas de las excelencias de *Driver*.



Tuvimos ocasión de montar en coches de carreras y clásicos de los 70, además de posar entre la chatarra que quedó tras la exhibición.





PLAYSTATION 2

Las primeras imágenes de los primeros juegos



Virtual Ocean

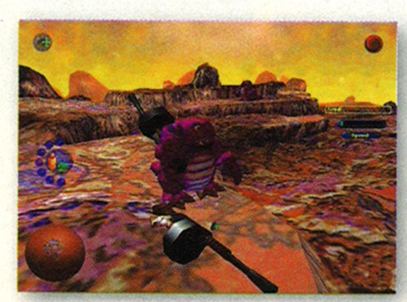
Descubrir los océanos desde el punto de vista de un delfín, usando sus habilidades y posibilidades, será uno de los objetivos de este extraño, aunque hermoso juego.

A medida que se aproxima la fecha de lanzamiento de la nueva consola de Sony, algunas de las compañías que actualmente están trabajando en PlayStation 2 empiezan a mostrar las primeras imágenes de la nueva generación de juegos que se nos avecina.

Así, por ejemplo, Koei ha dado a conocer el prometedor aspecto de *Kessen*, un revolucionario juego de estrategia tridimensional que estará ambientado en la época feudal japonesa. La calidad de las imágenes que hemos podido ver es realmente impactante.

Del mismo modo AndNow ha mostrado las primeras imágenes de otros dos juegos: *Nooks & Crannies* y *Virtual Ocean*. El primero será un juego de estrategia un tanto inusual, en el que controlaremos a una de las dos razas seleccionables para dirigir su evolución y desarrollo. Su segundo título, *Virtual Ocean*, nos pondrá en el pellejo de una gran variedad de mamíferos acuáticos, con los que podremos experimentar el comportamiento y rituales de estos seres dentro de un gigantesco entorno submarino. Cabe destacar que el sonido jugará un papel importantísimo, en el sentido de que será imprescindible comunicarse con otros animales para sobrevivir.

No sabemos si estos títulos llegarán a nuestro país cuando se ponga a la venta la consola, pero por el momento podéis haceros ilusiones con estas imágenes.





Nooks & Crannies

Este es el espectacular aspecto de un peculiar juego de estrategia en el que deberemos controlar la evolución de una raza alterando su carácter y evolución genética en un mundo en el que no existen reglas.



Kessen

Al ser completamente tridimensionales, los combates de este juego de estrategia prometen ser de lo más espectaculares, más aún si tenemos en cuenta que presentará gran variedad de unidades.

Piratas de verano

Todos los años, la llegada del verano coincide con un espectacular aumento de las actividades fraudulentas de los piratas, aunque afortunadamente, la lucha antipiratería no se detendrá por vacaciones, sino que seguirá de manera ininterrumpida. Buena prueba de ello son las últimas actuaciones policiales.

En los últimos días, el grupo MIR 21 de la comisaría del C. N. de Policía, organizó una intervención en el mercadillo barcelonés de S. Antonio, resultado de la cual fue la intervención de 719 CD-ROM y 8 personas detenidas.

En Capellades (Barcelona), el Grupo Fiscal de la Guardia Civil de Manresa se incautó de 103 CD´s, 1 ordenador, 1 escáner y diversa documentación. Esta operación se saldó con la detención en su domicilio de R.R.B. Además de juegos, también se encontraron varias copias de aplicaciones informáticas con un alto valor económico en el mercado.

Los más vendidos

(del 1 al 31 de julio)



*Lista facilitada por

Los más alquilados

(del 26 de julio al 2 de agosto)



*Lista facilitada por

Prueba el Realismo

Temporadas del Campeonato Mundial de Motociclismo, Entrenamientos, Carreras Individuales y opciones de Prácticas.

14 circuitos diferentes del Campeonato Mundial.

Increíble profundidad de realismo en carrera con asistencia del equipo de Castrol Honda.



Acción Multijugador con posibilidad de 2 jugadores en carreras cara a cara.

Además – aprovecha la oportunidad de correr en el famoso circuito de Motegi en Japón, el circuito de pruebas de Castrol Honda.







www.thq.co.uk

Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70



www.proein.com

SOUTH PARK monta su fiesta

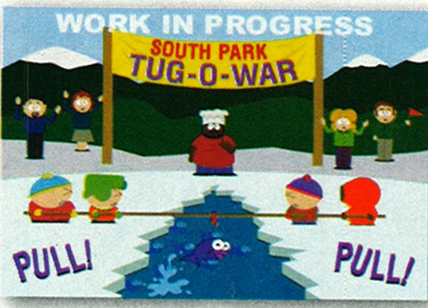
La prolífica serie de animación South Park ha sido la fuente de inspiración para *Chef's Luv Shack*, el primer "party game" de PlayStation. Por si no lo sabéis, este tipo de juegos se caracterizan por recoger distintos tipos de pruebas y minijuegos ideales para disfrutar en compañía de unos cuantos amigos.

Programado por Acclaim, *Chef's Luv Shack* presentará numerosos modos multijugador para cuatro personas y un amplio catálogo de minijuegos y eventos, que irán desde el más inocente concurso de preguntas hasta las más disparatadas prueba consistentes en comer tartas o tirar de una cuerda. Eso sin olvidar el humor socarrón y la mala uva que caracteriza a la serie, que estará presente de una u otra forma en todas las pruebas.

Acclaim espera tenerlo listo para otoño, así que ya sabéis, id desempolvando el Multi Tap para entonces ...



El juego mantendrá el mismo look de la serie de dibujos y permitirá la participación de cuatro jugadores simultáneos.



Consigue con RE-VOLT un coche teledirigido

Acclaim España ha puesto en marcha un concurso nacional de *Re-Volt* en colaboración las tiendas Centro Mail. Participar es muy fácil, basta con acercarse a Centro Mail entre los días 23 de Agosto y 25 de Septiembre, y competir en una carrera de *Re-Volt*.

Entre los mejores conductores se sortearán coches de Radio Control y los vencedores de cada Centro Mail tendrán como premio juegos *Re-Volt,* camisetas y modelos a escala de coches de Radio Control.



Calendario de lanzamientos

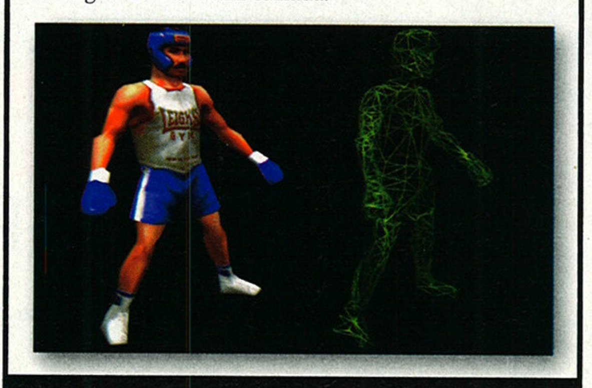
Castrol Honda:	**30 de agosto.**
Croc 2:	**10 de septiembre.**
Medievil (Platinum):	**1 de septiembre.**
Point Blank 2:	**27 de agosto.**
R/C Stunt Copter:	**3 de septiembre.**
Soul Reaver:	**6 de septiembre.**
Speed Feaks:	**27 de agosto.**
Um Jammer Lammy:	**27 de agosto.**
WF Warzone (Plat.):	**6 de agosto.**

En el arte de programar todo es empezar...

Todos los meses recibimos numerosas cartas en las que muchos de vosotros nos preguntáis qué estudios hay que tener para dedicarse al desarrollo de videojuegos. Pues bien, ha caído en nuestras manos un folleto informativo de Mass Media, una escuela que imparte cursos enfocados al desarrollo de videojuegos, independientemente del nivel de conocimientos.

Los cursos duran de dos o tres años, dependiendo la especialidad escogida (jefe de proyecto, artista gráfico, programador...). Entre las variadas asignaturas que se imparten encontraréis, por ejemplo, introducción a la programación, programación en C++, grafismo 2D y 3D, física, inteligencia artificial... Para ampliar la información podéis llamar al teléfono 93 254 03 01.

Como detalle curioso os diremos que compañías, como Crystal Dynamics han empezado a reclutar programadores para desarrollar títulos que verán la luz en PSX2. ¿Los requisitos?: ser ingeniero informático y contar con cinco años de experiencia en planificación, arquitectura y codificación en proyectos informáticos de larga duración. Ahí es nada.



Breves & Fugaces

- El pasado día 1 de julio, Capcom puso a la venta en Japón *Dino Crisis*, alcanzando en la primera semana el primer puesto en la lista de ventas. Un poco más tarde, en septiembre, se pondrá a la venta la versión americana, que incluirá una demo jugable de *Resident Evil 3*. Nuestra versión, que llegará en noviembre, tendrá un nivel de dificultad mucho más alto.
- El que no ha tenido ninguna dificultad ha sido el cantante Robbie Williams, que ha sido fichado por Electronic Arts para que componga el tema de apertura de su próximo *FIFA*. Con este nuevo fichaje, tras haber contado con los servicios de Fatboy Slim y Chemical Brothers, se demuestra que para EA la música juega un papel muy importante.
- El número de agosto de la revista erótica Playboy ha sido retirado de los kioskos ingleses por una sentencia judicial que ponía fin al proceso iniciado por Core, los creadores de Lara Croft. La retirada de la revista no se ha debido a que apareciera Nell McAndrew, la modelo que encarnaba a Lara, como su madre la trajo al mundo, sino porque en la portada aparecían las palabras *Tomb Raider* y Lara Croft. Con esto, la compañía pretende mantener intacto el espíritu familiar de su personaje.
- Los últimos rumores apuntan que Konami podría estar trabajando en sus últimos proyectos para PlayStation. Así, cuando termine los juegos que tiene en curso, podría volcarse en el desarrollo de títulos para PSX 2.
- Las compañías que ya están trabajando a marchas forzadas en PlayStation 2 son Square y Namco. Square trabaja en tres títulos, aunque sólo ha confirmado *Ehrgeiz 2*. Por su parte, Namco ha confirmado las secuelas de *Tekken* y *Ridge Racer*, de los que veremos las primeras imágenes en el Tokyo Game Show de septiembre.

HOBBY CONSOLAS
viene cargada de sorpresas

Hobby Consolas en su número de Septiembre viene cargada de sorpresas.
Además del vídeo de Dragon Ball GT con los episodios 5 y 6, encontraréis dos sensacionales regalos: un transfer del juego más esperado de Capcom, *Dino Crisis*, con el que podréis adornar vuestras camisetas, y...
¡¡¡un poster a tamaño natural de la nueva Lara Croft!!
Y, por supuesto, Hobby Consolas os ofrece toda la actualidad del mundo de las consolas, entre la que destaca una suculenta información sobre la ya inminente nueva consola de Sega, la potente Dreamcast.





DINO CRISIS

Para estar al tanto de lo que se cuece en la Red

¿Quieres conocer antes que nadie los juegos que van a aterrizar en España? ¿Te gustaría probarlos antes de comprarlos? Netmaní@ selecciona para ti, las páginas Web de las mejores productoras de juegos para que disfrutes de los títulos antes de verlos en las tiendas ;-)





Todo sobre el 2000

En el número 83 de la revista PCmanía, el año 2000 es el protagonista. Encontraréis una completa guía de trucos para sacarle todo el partido a la última suite de Microsoft, "Office 2000", y donde explica todo lo que se debe saber acerca del llamado "Efecto 2000" para evitar ser sorprendidos en el cambio del milenio.
Además, se analizan los últimos productos del mercado de software y hardware para tu PC.





una NUEVA REVISTA
para una nueva generación



Hobby Press, acaba de lanzar una nueva revista de videojuegos. Con la cabecera de Juegos & Cía, la nueva publicación tratará de juegos para todas las plataformas y abordará, además, otras temáticas de interés para los chavales a los que va dirigida la revista. Con un precio de portada de 350 Ptas, Juegos & Cía, de periodicidad mensual, se suma a la larga lista de publicaciones sobre videojuegos en las que Hobby Press es especialista.



NINTENDO ACCIÓN
regala 100 Star Wars Racer

Si quieres conseguir uno de los juegos de moda en N64, Nintendo Acción te lo pone fácil. Porque en el número de septiembre sorteamos 100 *Star Wars Racer*. Además, podrás encontrar 4 posters de *Shadowman*, *Mario Golf* y *Tonic Trouble*. Para los fans de los trucos, iniciamos la guía de *Quake II*, destripamos el *Conker´s Pocket Tales* de Game Boy Color y publicamos en primicia el código para pilotar la nave de Anakin en *Rogue Squadron*. Redondeamos el número con un dossier sobre el fenómeno Pokémon, y con un concurso donde podréis ganar 15 cartuchos de *Quake II* y un montón de accesorios para N64.

Gran CONCURSO ¡Regalamos 100 juegos!
STAR WARS EPISODE I RACER
Nintendo Acción
4 POSTERS DE REGALO
TONIC T

Apúntate a la starwarsmanía

Los incondicionales de Star Wars están de enhorabuena. Acaba de estrenarse la última película de la Saga y además pueden convertirse en sus protagonistas viviendo sus peripecias con las demos jugables en castellano para PC de los dos juegos del *Episodio 1* que encontrarán en el CD-ROM de demos del número de septiembre de Micromanía. Y además en la revista, la solución de la aventura *La Amenaza Fantasma*. Además, cada mes encontraréis muchos trucos en el coleccionable "El pequeño Libro de los grandes Trucos" que ofrece una selección con soluciones y guías rápidas. Con el número 56, podréis llegar al final de *Lands of Lore III*, *Unreal Mission Pack 1* y *Myth II* entre otros.





"El juego con mejor pinta hasta la fecha para PlayStation" TELEGRAPH

Tony Hawk's Skateboarding

"...los chavales dejarán de patinar en las calles para jugar a este juego" LODOWN

ACTIVISION







Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Presentación oficial del gran fichaje de la temporada

ESTO ES FUTBOL

Un nuevo REY para el deporte REY

El mejor juego de lucha, el mejor juego de coches, los mejores plataformas... A Sony sólo le faltaba contar entre sus filas con el mejor juego deportivo para copar todos los géneros. Y parece que está dispuesta a conseguirlo. Después de dos años de desarrollo ultrasecreto, por fin ha presentado en Londres de manera oficial el que puede ser el mejor juego de fútbol de la historia: *Esto es Fútbol*.

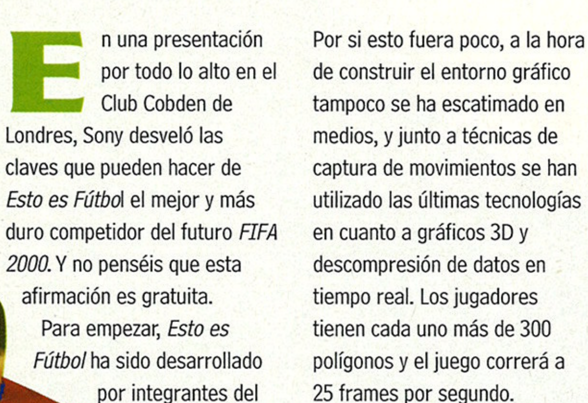














En una presentación por todo lo alto en el Club Cobden de Londres, Sony desveló las claves que pueden hacer de *Esto es Fútbol* el mejor y más duro competidor del futuro *FIFA 2000*. Y no penséis que esta afirmación es gratuita.

Para empezar, *Esto es Fútbol* ha sido desarrollado por integrantes del equipo que desarrolló *Total NBA*, lo que ya es una garantía de calidad y experiencia.

Después, os podemos adelantar que el juego contará con más de 235 equipos, 15 estadios y más de 5000 jugadores reales.

Por si esto fuera poco, a la hora de construir el entorno gráfico tampoco se ha escatimado en medios, y junto a técnicas de captura de movimientos se han utilizado las últimas tecnologías en cuanto a gráficos 3D y descompresión de datos en tiempo real. Los jugadores tienen cada uno más de 300 polígonos y el juego correrá a 25 frames por segundo.

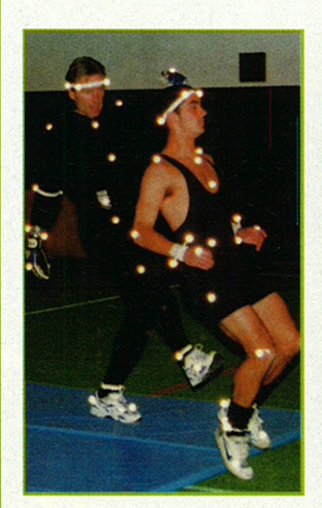
Claro, que si nos metemos a hablar de opciones tampoco nos quedamos cortos. *Esto es Fútbol* presenta más de 20 ligas y torneos (Copa del Mundo, Super Liga Europea...), la posibilidad de crear jugadores propios con más de 25 atributos, y modos de juegos que permiten la participación de hasta ocho jugadores simultáneos. Por supuesto, podremos generar nuestros propios torneos y alterar todas las opciones tácticas que podáis imaginar.

A la hora de jugar (que lo hicimos, pero bien) destaca su sencillo control, la espectacularidad de las acciones y las muchas posibilidades de juego de las que disponemos. Todo ello sin complicarnos a vida con raras combinaciones de botones. Un sistema de juego similar al de la serie *ISS*.

Por si todavía no os hemos puesto los dientes largos, os diremos que el juego va a estar traducido al castellano y doblado por el comentarista de la Cope, Ángel González Ucelay. Eso sí, para empezar a disfrutarlo nos toca esperar a octubre...

Motion Capture

Para conseguir una animación lo más realista posible se han utilizado técnica de Motion Capture, o captura de movimientos reales. Esta técnica consiste en colocar estratégicamente en el cuerpo de especialistas, una serie de sensores que transmiten información del movimiento del cuerpo a un ordenador. De este modo se crea una malla de puntos de movimiento que serán la base de la animación de los personajes. Esa malla se rellena posteriormente y se le aplican texturas y efectos luminosos para lograr el aspecto final del jugador.

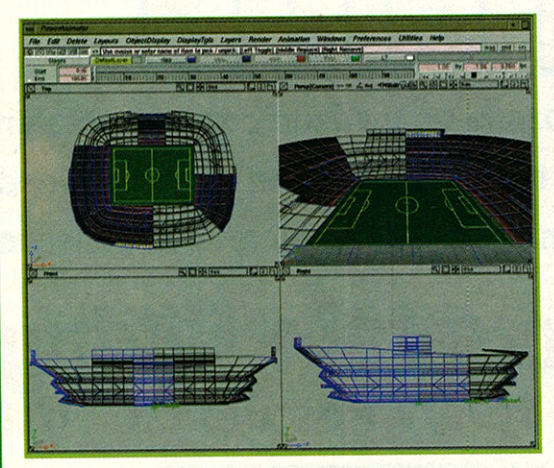




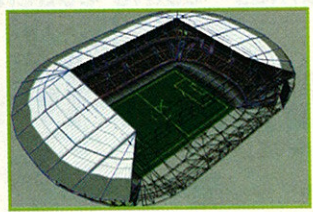


Estadios

El juego contará con 13 estadios reales, más dos localizaciones ocultas. Para el diseño de los estadios se han recreado algunos de los campos más importantes y emblemáticos del mundo, como en inconfundible Amsterdam Arena, o los estadios españoles del Barça y el Real Madrid, Nou Camp y Santiago Bernabéu respectivamente. Aquí podéis apreciar el esmero que se ha puesto en la recreación de los campos, donde se han tenido en cuenta todos los detalles arquitectónicos y estructurales.









Aquí podéis ver al equipo de *Esto es Fútbol* al completo, posando durante la presentación oficial. Entre el equipo de desarrollo se encuentra un ingeniero de software español. Se llama Luis Fernández y le podéis ver en el centro de la foto.



Proteger el balón con el cuerpo no es más que una pequeña muestra de las posibilidades de juego que nos va a permitir *Esto es Fútbol*, un título que tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los cracks de este otoño.

Animaciones

El juego mostrará algunas animaciones de una calidad impresionante que permitirán una enorme fluidez, al tiempo que transmitirán gran sensación de realismo.



Esto es Fútbol nos ha sorprendido por la calidad de sus gráficos y por su ajustada y divertida jugabilidad.



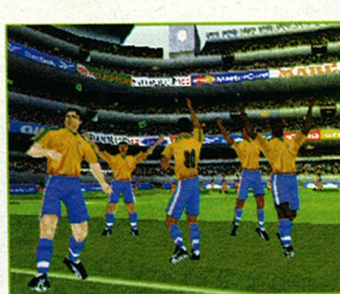




Las mejores repeticiones

El juego incorporará un innovador sistema de repetición de la jugada que, aunque no hemos podido disfrutarlo, promete ser lo más espectacular que se ha visto y que recreará el estilo de las repeticiones televisivas con un detalle y realismo impresionante, muy similar a las repeticiones de *Gran Turismo*. Además, podremos salvar esta espectacular jugada de gol en la Memory Card. En cualquier caso, tras la consecución de un gol podremos disfrutar de celebraciones dignas de verse.







Dos nuevos juegos basados en Mira mamá...

Hasta ahora, el único deporte de riesgo que ha gozado de un éxito considerable en PlayStation ha sido el snowboarding. Tras el aluvión de títulos basados en esa modalidad deportiva, parece que algunas compañías -como Codemasters o Activision- han pensado

No Fear Downhill Mountain Biking

¡¡No te olvides del casco!!

Tras el sobresaliente trabajo realizado en *Colin McRae,* Codemasters pretende repetir éxito con *No Fear Downhill,* título que se centrará única y exclusivamente en el mundo de la bicicleta de montaña. Gracias a este atractivo título, podremos vivir sensaciones muy parecidas a las que experimenta cualquier ciclista de esta disciplina en la vida real, realizando acciones tales como descender por una colina, pedalear por campos abiertos plagados de obstáculos o recorrer una ciudad de calles estrechas y cerradas curvas.

En cuanto a posibilidades de juego, se incluirán modos para cuatro jugadores a pantalla partida, campeonatos de todo tipo y un completo sistema de actualización y ajuste de las características mecánicas de nuestra mountain bike.

Ya hemos tenido ocasión de disfrutar con este título y os podemos adelantar que puede que nos encontremos ante uno de los juegos más divertidos y emocionantes de la temporada. Y no exageramos.



Algunos descensos resultan realmente vertiginosos, por lo que como no nos andemos con mucho cuidado podremos dar con nuestros huesos en el duro suelo.





Escenarios de vértigo

El juego incluirá un total de 25 recorridos distintos, que nos llevarán por parajes muy dispares pero todos ellos muy realistas. Ciudades, pueblos, montañas, bosques... todos estos escenarios mostrarán un soberbio acabado gráfico y un variadísimo catalogo de detalles de gran calidad. El apartado gráfico se completará con una excelente sensación de velocidad, que nos harán sentir incluso vértigo en algunos descensos.





deportes de riesgo
¡sin dientes!

que el tema podía dar mucho más de sí y se han decidido a editar sendos títulos en los que, bien sobre una bicicleta de montaña o bien sobre un monopatín, nos propondrán que nos juguemos el tipo. Aquí tenéis un adelanto de estos juegos que llegarán en Septiembre.

Tony Hawk's Skateboarding
¿Quién dijo que el monopatín era un juego de niños?



Además de 9 patinadores diferentes, encontraremos varios modos de juego, entre ellos uno que nos permitirá competir contra un amigo a pantalla partida.

A pesar el que el mundo del monopatín no goza de un elevado número de adeptos en nuestro país, *Tony Hawk´s Skateboarding* será un título que, a buen seguro, atrapará a los usuarios de PlayStation por su excelente calidad.
Su magistral combinación de realismo y jugabilidad darán forma a un simulador serio y espectacular a la vez, para cuyo desarrollo se ha contado con la inestimable ayuda de Tony Hawk, el campeón del mundo en esta disciplina, quien incluso ha servido como modelo para las animaciones.

En *Tony Hawk´s Skateboarding* dispondremos de una completa libertad de movimientos, de manera que podremos desplazarnos a nuestro antojo por cualquiera de las 10 gigantescas pistas que tendremos a nuestra disposición. En todas ellas encontraremos obstáculos y elementos muy variados, tales como rampas, mesas, barandillas o half pipes, con los que podremos interactuar para realizar todo tipo de espectaculares acrobacias.

Atentos a este juego, porque con lo poco que hemos podido ver ya nos ha dejado verdaderamente "impactaos".

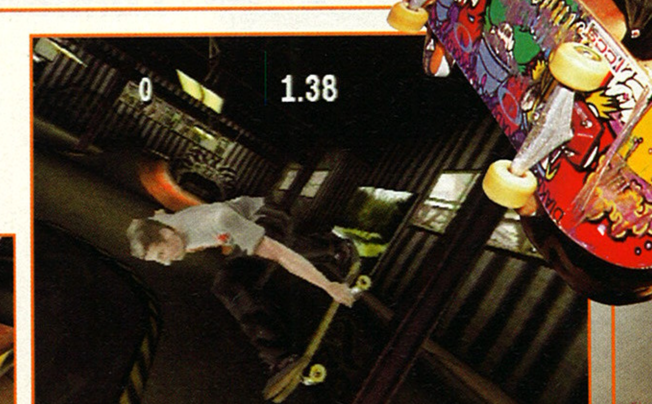


Piruetas... y caídas

Uno de los ingredientes que le imprimirán una mayor espectacularidad a este juego será, por supuesto, la posibilidad de efectuar las más alucinantes piruetas.
Aquí os mostramos algunos ejemplo de lo que podremos hacer... y de lo que nos puede pasar si no lo hacemos todo correctamente.
Lo dicho, que al menor descuido podemos quedarnos sin dientes...







Nuevas versiones de Wipeout y Fórmula 1.

La velocidad según Psygnosis

wip3out Velocidad en estado puro

Después de una larga espera tras la aparición de *Wipeout 2097*, Psygnosis nos presenta una secuela que a buen seguro nos hará olvidar cualquiera de los juegos de carreras futuristas que hayamos podido jugar.

Wip3out mantendrá las virtudes del juego original ofreciéndonos una velocidad de escándalo unida a una banda sonora más cañera que nunca. Por supuesto, la base seguirán siendo ultramodernas naves flotantes que deberán deslizarse por complejos escenarios en los que nos podemos encontrar de todo y no todo bueno: aceleradores, curvas imposibles, chicanes, saltos, desniveles de infarto…

Entre las novedades más importantes podemos citar la compatibilidad total con Dual Shock, la inclusión de un modo para dos jugadores y una nueva vista desde la cabina de la nave. Habrá ocho vehículos diferentes, siete nuevas armas para intentar frenar a los rivales y un nivel de detalle gráfico asombroso.

Si a todo esto le sumamos una impresionante colección de modos de juego y un sistema que ajusta la dificultad a la habilidad del piloto nos encontramos con un juego de velocidad que será capaz de atraparnos durante horas. Eso sí, a partir de septiembre.



El juegos nos cfrecerá un montón de escenarios nuevos con una cantidad de detalles y efectos gráficos, como superficies reflectantes, que no se habían disfrutado en ninguna de las entregas anteriores

Y si lo compartimos, mejor que mejor





La tercera entrega de *Wipeout* permitirá la participación de dos jugadores simultáneos a pantalla partida, en vertical u horizontal. Por lo que hemos podido ver, la calidad gráfica y la velocidad no se verán afectadas.

FORMULA ONE 99 Comienza la nueva temporada



La última versión del *Fórmula 1* supuso una pequeña decepción para todos los seguidores de este apasionante deporte de motor. Era demasiado igual a su antecesor y las escasas novedades que incluía afectaban a la jugabilidad. Por suerte, esta nueva versión no se dejará llevar por la rutina y nos ofertará interesantes alicientes.

Para empezar, incluirá los 11 equipos oficiales del la temporada 99 con sus correspondientes pilotos, así como 16 circuitos oficiales que se ajustan a las pistas auténticas con un realismo impecable, tanto en trazado como en ambientación, climatología y luz. Más de 30 personas han estado trabajando en le proyecto y 10 artistas se han preocupado de conseguir ese nivel de realismo.

Lo más destacable de *F-1'99* es el nuevo motor gráfico empleado, que permite una mayor solidez en el entorno (se elimina casi totalmente el "popping"), mayor sensación de velocidad, y un aumento de la fluidez de las animaciones.

En un viaje a Londres organizado por Sony, tuvimos oportunidad de disfrutar de las nuevas versiones que Psygnosis está realizando de sus clásicos más aclamados, *Wip3out* y *F-1 '99*. La contrastada calidad de ambas sagas, unidas a la nueva orientación de la compañía -otra vez bajo la supervisión directa de Sony-, nos hacen presagiar lo mejor. Y es que Psygnosis ha demostrado sobradamente que es la compañía europea con más mano en esto de la velocidad. Por algo *Wipeout*, *F-1* y *Destruction Derby* (del que también preparan secuela) son de los juegos más vendidos en la historia de PlayStation.

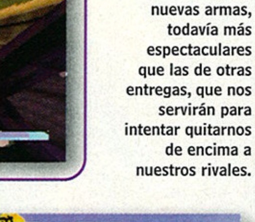


Desde la cabina de mandos

En esta entrega podremos jugar desde una perspectiva subjetiva que nos mostrará el cuadro de mandos de la nave y que permitirá una mayor velocidad en la acción.
Además, cada uno de los ocho vehículos contará con una cabina diferente, de manera que notemos la diferencia de jugar con una u otra a simple vista.
Esta perspectiva de juego nos permitirá apreciar con más detalle la solidez gráfica de los escenarios.





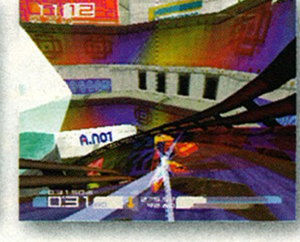


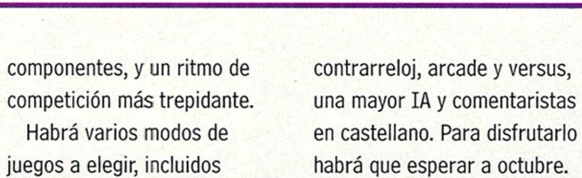


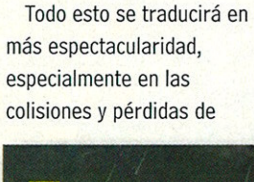
El juego incluirá nuevas armas, todavía más espectaculares que las de otras entregas, que nos servirán para intentar quitarnos de encima a nuestros rivales.











Todo esto se traducirá en más espectacularidad, especialmente en las colisiones y pérdidas de componentes, y un ritmo de competición más trepidante.

Habrá varios modos de juegos a elegir, incluidos contrarreloj, arcade y versus, una mayor IA y comentaristas en castellano. Para disfrutarlo habrá que esperar a octubre.







El nuevo motor gráfico permitirá mayor detalle en los circuitos, lo que unido a la mayor Inteligencia Artificial de los rivales, parece garantizar el realismo.

Soul Reaver

El nuevo mito de las aventuras

El género de la aventuras de acción recibe un título que puede convertirse en el rey del género, tanto por su impresionante entorno gráfico como por la fuerza de su argumento y su genial desarrollo.



Raziel podrá pelear con sus enemigos con sus garras o con numerosas armas, como lanzas o antorchas, con las que deberá asestarles el golpe definitivo.

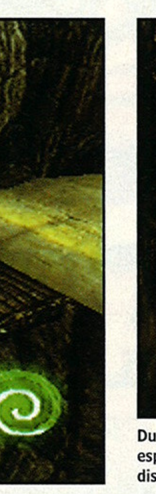
Como ya sabréis por anteriores números de PlayManía, *Soul Reaver* es una aventura muy en la línea de *Tomb Raider*, en la que los puzzles, la acción y las plataformas se conjugan de manera magistral a lo largo y ancho de su extenso mapeado.

Su atractivo argumento nos pone en la piel de Raziel, un vampiro que, tras ser castigado injustamente por sus congéneres, recibe la oportunidad de vengarse.

A DIFERENCIA DE LAS AVENTURAS de Lara Croft, el protagonista y sus enemigos no son seres reales de carne y hueso, sino vampiros que, dependiendo al clan que pertenezcan, presentarán distintas habilidades, como puedan ser trepar por el techo o transportarse de unas zonas a otras. De esta forma, el componente de acción queda plasmado en los combates contra estos seres que, como sabréis por las películas de terror, sólo pueden morir de algunas formas concretas, como siendo expuestos a la luz del sol o atravesando su órgano vital con algún objeto punzante.

Pero *Soul Reaver*, lejos de ser una mera sucesión de espectaculares peleas, también nos obligará, entre zarpazos y empalamientos, a resolver una larguísima lista de puzzles y acertijos de dificultad progresiva. Así, lo que comienza siendo un sencillo enigma basado en desplazar inmensos bloques de piedra se acaba tornando en un endiablado mecanismo que combina palancas, interruptores y otro tipo de elementos, como por ejemplo,

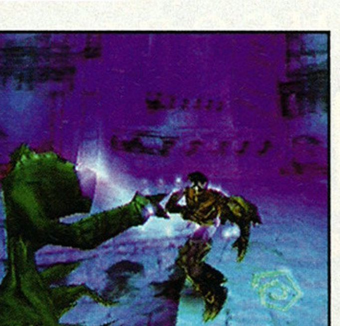






Durante el juego tendremos que alternar la dimensión material y la espiritual. El escenario cambia de aspecto y debemos realizar acciones distintas. Un ejemplo: las puertas sólo se abren en la dimensión material.







La mayoría de los puzzles, que se van complicando según jugamos, se basan en colocar pesados bloques en su sitio.

La fauna de monstruos que puebla el mundo de *Soul Reaver* es estremecedora, como toda la ambientación del juego.

Los jefes de los clanes

Raziel deberá enfrentarse a los jefes de los otros clanes vampíricos para culminar así su venganza. Todos ellos esconden un pequeño puzzle que nos ayudará a descubrir su punto débil. El aspecto de estos jefes es realmente aterrador.



El vampiro Raziel se alimenta de los espíritus de sus siniestros enemigos. Cada vez que acabe con uno de ellos, podrá absorber su energía.

campanas. Y eso sin olvidar la habilidad que requiere afrontar su componente plataformero, con saltos ajustados que nos obligarán a calcular las distancias al milímetro. En definitiva, un reto constante para nuestra inteligencia y habilidad.

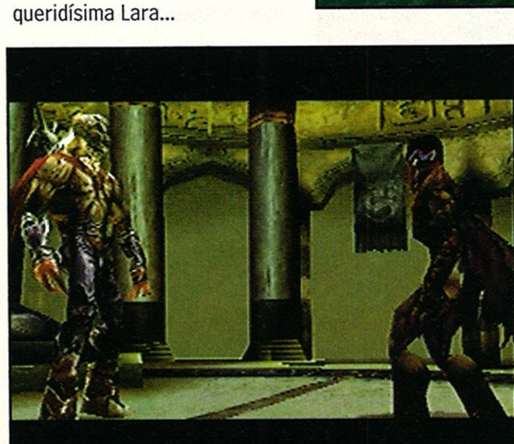
LOS MÁS ESCÉPTICOS pueden estar pensando que se trata de un clon de *Tomb Raider*, algo completamente erróneo. En *Soul Reaver*, nuestro protagonista evoluciona y aprende nuevas acciones y habilidades. Además, aparece una importante novedad con respecto a las aventuras de Lara: el cambio de dimensión. La vampírica naturaleza de Raziel le ha condenado a vivir en un plano espiritual, pero para poder llevar a cabo su venganza deberá acceder al mundo de los vivos, a una dimensión material donde las cosas pueden ser muy diferentes. Alternar las dos dimensiones será imprescindible para resolver numerosos puzzles o encontrar claves avanzar.

Este cambio de planos está representado por un apabullante efecto visual que, aparte de revelar nuevos caminos y plataformas donde antes no las había, nos muestra con todo lujo de detalles las deformaciones que sufre el entorno.

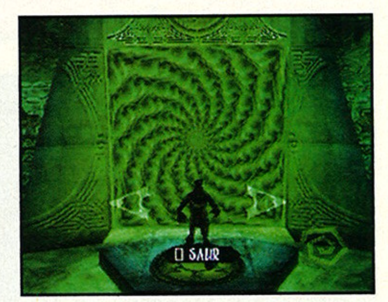
TÉCNICAMENTE ES UNA DELICIA. Texturas hipersuavizadas, entornos tan tétricos como detallados, un impagable acabado de los personajes... es en suma, un título que lleva a la consola al borde de sus límites técnicos.

Acompañando a este despliegue gráfico encontraréis una banda sonora y un doblaje que, con permiso de *Metal Gear* y *Driver*, es de lo mejor que se ha oído en PlayStation.

En resumen, si te gustaron las aventuras de Lara, *Soul Reaver* te encantará, pues además poseer un nivel técnico de lujo, su desarrollo amplía la idea de *Tomb Raider* con un sistema de juego más variado, una estremecedora ambientación y un héroe más polifacético. Eso sí, Raziel no tiene los encantos de nuestra queridísima Lara...



Las secuencias que ilustran los avances de Raziel utilizan el mismo motor gráfico del juego. Su calidad gráfica es brillante y nos narran -en castellano- el interesante y elaborado argumento del juego.

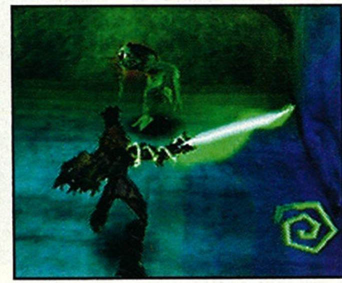




Las vampíricas habilidades de Raziel

Cuando derrotemos a un jefe final, adquiriremos una nueva habilidad. De esta forma, Raziel evolucionará, pudiendo, por ejemplo, atravesar rejas, manejar una espectacular espada (llamada Soul Reaver) o realizar distintos hechizos. Al final, la cantidad de acciones que podemos realizar es de las más amplias y variadas que se han visto en un videojuego. Además, las animaciones son sensacionales.









Croc 2

Lo importante es saber saltar

Para ayudar a sus amigos los gobbos, Croc tiene que demostrar que es un hábil saltarín y que es capaz de enfrentarse a las más variadas situaciones, ya sea pilotando un ala delta o plantándole cara a curiosos enemigos.

En esta segunda parte de *Croc*, Argonauts ha limado los defectos de la primera entrega, puliendo el acabado gráfico, mejorando el sistema de cámaras y sobre todo, añadiendo un ritmo mucho más vivo a la simplista mecánica de la primera parte.

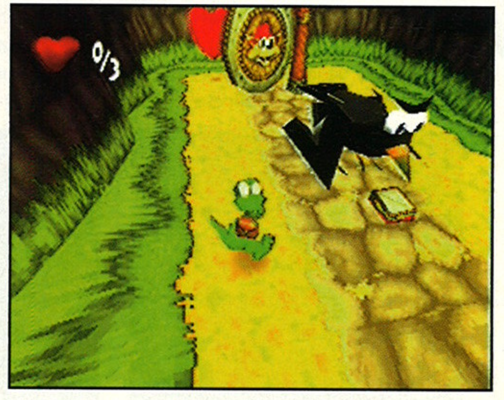
De estas mejoras, la más atractiva a la hora de jugar es la variedad. Uno de los puntos débiles del primer *Croc* era una sistema de juego repetitivo y monótono que consistía, simplemente, en llegar al final de la fase con algún que otro puzzle de por medio. En *Croc 2* el objetivo sigue siendo el mismo, recorrer el nivel, sin embargo, vamos a encontrar situaciones de lo más diversas que nos obligarán a estudiar nuevos métodos de juego. Puede ser que nos encontremos sobre una inmensa bola de nieve y que tengamos que hacerla rodar sobre resbaladizas laderas, es posible que tengamos que recorrer un nivel con la amenazada de un tiempo límite o que nos veamos abocados a trasladar una caja de explosivos hasta encontrar el punto donde hacerla estallar. Por medio, Croc deberá colgarse de rejas, trepar, pegar culadas y recoger items. Además, las misiones a las que nos enfrenta cada fase son también bastante peculiares: atrapar a un ladrón, recuperar un sandwich, liberar gobbos (los pequeños amigos de Croc), encontrar tesoros, detener un tren...

EL JUEGO OCULTA, además, gran cantidad de pequeños retos, como dar con todas las gemas de los niveles o encontrar los caminos alternativos que nos faciliten el avance. Algunas fases son auténticos laberintos 3D en los



Gracias a los prismáticos podremos echar una ojeada a nuestro alrededor para localizar caminos o items escondidos.

Los jefes finales son fases en sí mismas, con distintas mecánicas. En este caso, hemos de localizar cañones y disparar al pirata.



La variedad y simpatía de las misiones son uno de los puntos fuertes del juego: aquí teníamos que recoger un sandwich.

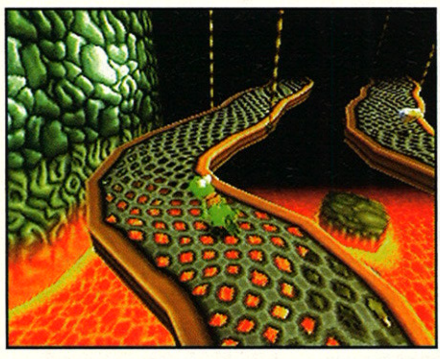




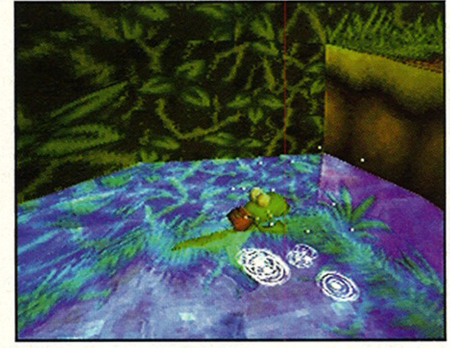


De compras

Gracias a las gemas que consigamos al ayudar a los gobbos, podremos comprar distintos items que nos ayudarán a acceder a zonas ocultas del mapeado y que Croc guardará en su mochila hasta que llegue el momento de usarlos. La mayoría de las veces sólo tienen un uso.







Aparte de la tarea propia de cada fase, el mundo exterior también puede depararnos alguna misión especial, como encontrar todas las partes de un muñeco de nieve.

que será muy fácil perderse.

Gráficamente *Croc 2* también presenta un entorno mucho más trabajado en cuanto a texturas y detalles gráficos, así como un motor 3D más sólido que redondea un juego atractivo y de brillante colorido con un look marcadamente infantil. La cámara puede ponernos en algún aprieto, pero se mueve con mucha más soltura que la entrega anterior.

PERO NO NOS DEJEMOS ENGAÑAR por las apariencias: *Croc 2* es realmente difícil. Nos propone saltos complicados y nos da pocas vidas para probar. De hecho, lo normal es tener que jugar varias veces la misma fase para conseguir concluirla. Esto, que en un principio puede desesperar, termina convirtiendo al juego en un reto muy emocionante.

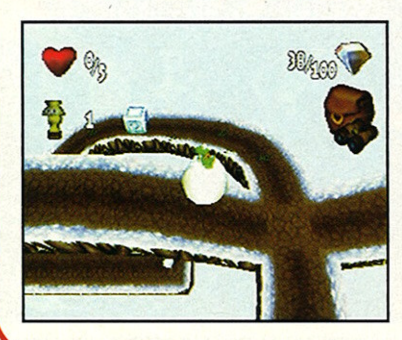
Además, como siempre hay varios niveles abiertos a la vez, si nos cansamos de una fase podemos probar suerte en otra para relajarnos.

Es un juego inmenso y difícil que sin duda sabrá divertir a los seguidores de las plataformas.











¡Que lo paren, que me quiero subir!

Croc se verá en la necesidad de pilotar los más diversos aparatos. En algunas ocasiones estos vehículos no son más que un elemento añadido en la fase, como la carretilla.
En otras, sin embargo, como la carrera en motora, son subjuegos de los mundos principales y en otras, como el ala delta o la bola de nieve, son fases completas. Lo malo, es que la velocidad en algunas de estas fases (especialmente en el ala delta y la motora) no están bien conseguida y resultan algo lentas.





CROC 2
Plataformas

Compañía: **Electronic Arts** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card 1 bloque — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 6 — Diversión 8

- Es variado y empuja a jugar.
- Muy largo y muy entretenido.

- Poco equilibrada la dificultad.
- Las cámaras podrían estar mejor.

7

Es un muy buen plataformas 3D, divertido, colorista y muy variado. *Ape Escape*, *Gex DCG* y *Crash 3* le superan en originalidad, pero en diversión andan parejos.

Speed Freaks

Desde un kart con mucho humor

Combinando gráficos coloristas, mucho sentido del humor y una ajustada jugabilidad, Speed Freaks se destapa como un juego de carreras divertidísimo, ideal para toda la familia.

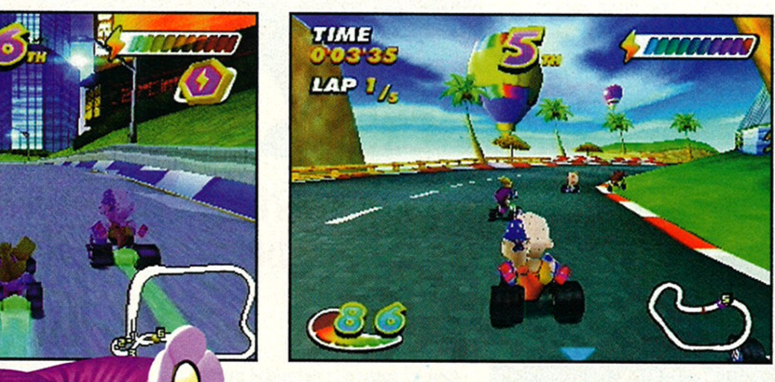


Combinando los circuitos que hayamos abierto en el modo Torneo (es decir, los que hemos ganado), podemos crear un campeonato propio con hasta siete pistas.

Con *Speed Freaks* Sony se instala en la vertiente más desenfada de los juegos de velocidad, proponiéndonos el divertido reto de convertirnos en pilotos de estrambóticos y desternillantes karts. La fórmula del juego os la podéis imaginar: simpáticos personajes, hilarantes circuitos, mucha velocidad y un look dibujo animado que esconde una endiablada dificultad. Todos estos ingredientes consiguen construir un juego divertidísimo y plagado de alicientes. Pero no nos adelantemos.

Speed Freaks se estructura en torno a 12 circuitos repartidos en tres torneos de creciente dificultad. Estos circuitos son retorcidas pistas de sólidos y coloristas gráficos donde se conjugan de manera magistral las situaciones más locas e increíbles con un estudiado realismo en la construcción de las pistas que casi le hace parecer un simulador (aunque no en apariencia). Lo mismo ocurre con los vehículos, unos hilarantes karts que bajo su infantil diseño ocultan un endiablado control capaz de ponerles las cosas muy difíciles a los más consumados pilotos. El resultado es un juego de pinta sencillota, pero de desarrollo trepidante. Sobre todo si tenemos en cuenta que para poder acceder a los siguientes torneos hemos de superar los primeros y eso significa quedar, como mínimo, terceros en todas las pistas.

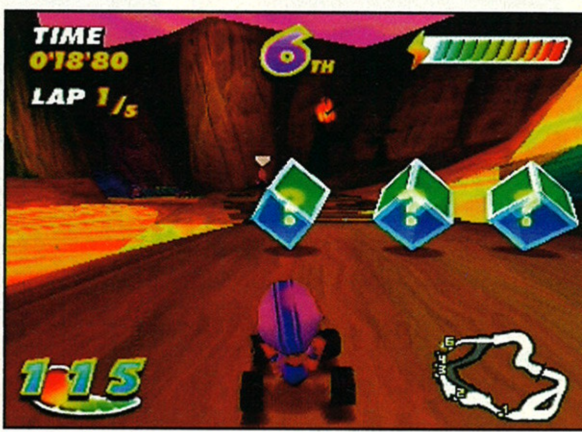
ADEMÁS DE CORRER, nuestro piloto deberá ir recogiendo items por los escenarios que le permitirán bien subir la barra de turbo, bien hacerse con algún objeto que, en forma de misil teledirigido o fulminante rayo, sirva para entorpecer el avance de los rivales.



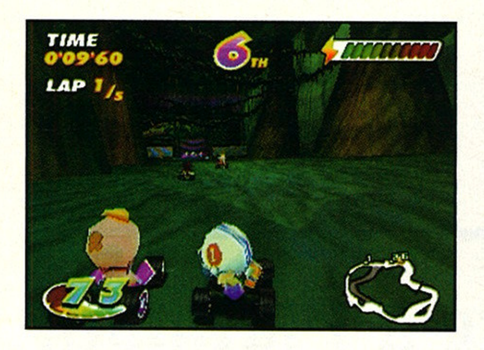




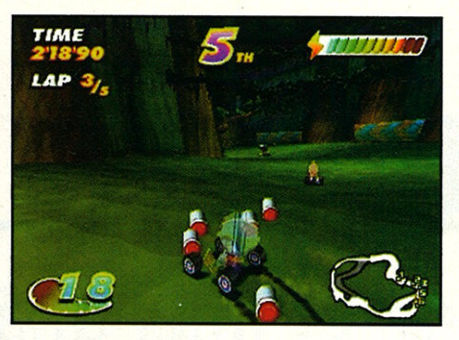
A los seis personajes iniciales se les sumarán varios ocultos y todos ellos tienen diferentes cualidades: lentos pero estables, rápidos pero débiles...



Estos cubos con interrogación ocultan en su interior las diferentes armas que suelen tener una importancia decisiva en el desarrollo de las carreras.







La barra de la derecha indica el estado de nuestro turbo. Para activarlo basta con apretar un botón y no soltarlo hasta que se vacíe la barra o dejemos de necesitarlo.

La elevada inteligencia artificial de los demás pilotos unida a estas armas y a la intrínseca dificultad de los circuitos hacen que sea casi imposible sacarle demasiada distancia a los competidores. Es decir, las alternativas en cabeza de carrera se suceden y la emoción nunca baja enteros.

COMO ERA DE ESPERAR, además del torneo, dispondremos de otros modos de juegos ya sea para uno, dos o hasta cuatro jugadores simultáneos. De este modo podemos probar suerte en carreras aisladas, contrarrelojes o configurar nuestras propios campeonatos eligiendo aquellos circuitos que ya hayamos descubierto en el modo Torneo.

Además, *Speed Freaks* oculta numerosas sorpresas en forma de bonus que se irán abriendo según consigamos superar distintas pruebas. Hay personajes ocultos y nuevos modos de juego y circuitos. Eso sí, os recordamos que hay que dedicarle tiempo al control de los karts y que las apariencias engañan. No penséis que vais a ganar a las primeras de cambio...

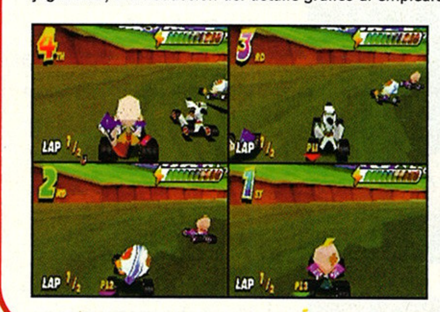
Por todo lo dicho, *Speed Freaks* se destapa como el mejor y más divertido de los simuladores de velocidad "no serios", superando ampliamente a títulos como *Bomberman Fantasy Racing* (éste ideal para los más pequeños) o *Megaman Battle & Chase*. Una oferta muy recomendable para los que quieran disfrutar de un gran juego de velocidad con mucho sentido del humor.

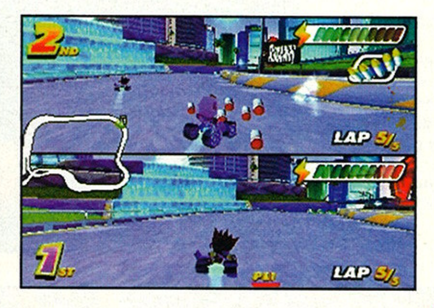




Comparte la diversión

Gracias al Multitap hasta cuatro jugadores simultáneos podrán enfrentarse a la misma loca carrera o participar juntos en un torneo. Aunque la diversión permanece intacta, lo cierto es que se aprecia, tanto en 2 como en 4 jugadores, una reducción del detalle gráfico al emplearse menos polígonos en escenarios y corredores.















Según el momento en el que aceleremos, podremos conseguir salidas mucho más efectivas y veloces.



A medida que ganemos torneos o batamos los mejores tiempos de los circuitos, irán apareciendo nuevas opciones de juego y personajes ocultos.



Medievil

Desde el más allá, directamente a Platinum



Medievil es un título capaz de atrapar a los jugadores más variados gracias a su adictivo desarrollo, a sus simpáticos y atractivos gráficos y, sobre todo, a su directa y asequible jugabilidad.

Con *Medievil* Sony ofreció un título capaz de satisfacer a un público muy variado, aportando jugabilidad, simpatía y una mecánica simple pero muy divertida, y revistiéndolo todo con un manto de originalidad, colorido y buen humor.

Empleando fórmulas añejas, como la del clásico *Ghouls'n Ghost*, pero recreándola con ambiciosos gráficos tridimensionales, *Medievil* supo satisfacer por igual al jugador novel y al más empedernido de los jugones.

Una de las razones de su éxito salta a la vista: es un juego espectacular que sorprende por su divertido planteamiento en plan parodia del terror, donde abundan los monstruos y las criaturas del más allá pero que presentan un aspecto terriblemente simpático.

Después, su desarrollo es de esos que enganchan desde el primer instante. Y es que dejarse atrapar por *Medievil* es fácil, muy fácil. Se trata de uno de esos juegos que empuja a seguir por la mera satisfacción de saber qué es lo que viene después. Además, al no ser demasiado complicado permite avanzar sin excesivos problemas incluso a los jugadores más inexpertos.

NUESTRA TAREA ES encarnar a Sir Daniel Fortescue, un fallecido caballero de alma tan noble que cuando el malvado Zorak empezó a resucitar a los muertos para usarlos como un ejército, volvió a la vida sin que le afectara su influjo malvado y dispuesto a combatirle.

Para ser abanderados del bien deberemos recorrer





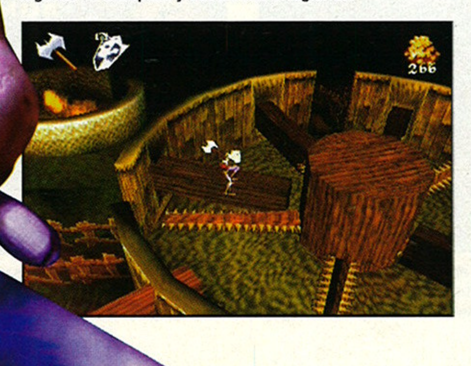
En los numerosos baúles que encontraremos en nuestro camino podremos recoger dinero y armas, así como mágicas ayudas que pueden resultar imprescindibles para avanzar en el juego.



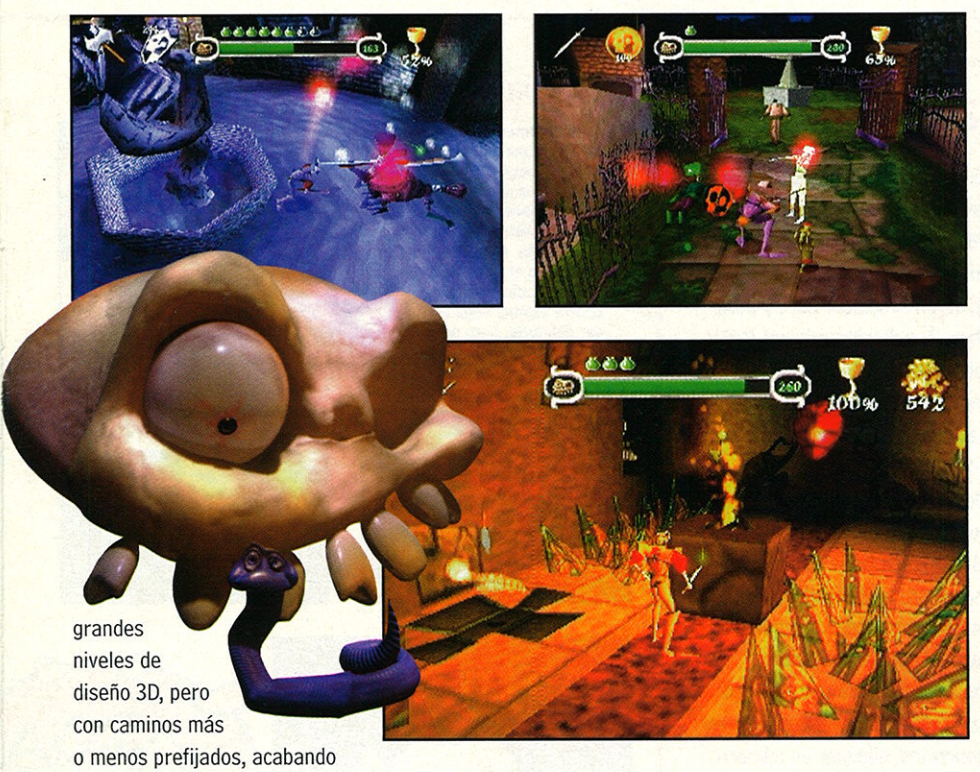
A medida que superamos niveles acumulamos armas en nuestro inventario. La mayoría no se pierden nunca, pero algunas se estropean y deberemos arreglarlas.

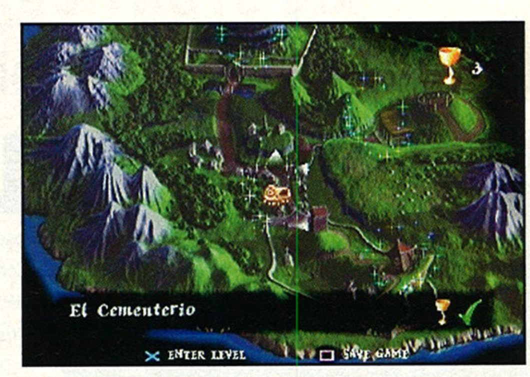


Además de lanzar estocadas y resolver puzzles, también deberemos enfrentarnos a niveles de plataformas donde, por cierto, el control puede ponernos en algún que otro aprieto.









UN MUNDO EN TINIEBLAS: A medida que superamos fases, el mapa principal del juego se irá ampliando y podremos elegir el nivel en el que queremos jugar. Por supuesto, podremos volver atrás tantas veces como queramos, especialmente para recoger los items que no hayamos conseguido encontrar la primera vez.

grandes niveles de diseño 3D, pero con caminos más o menos prefijados, acabando con cuantos zombies, monstruos y demás seres de la oscuridad se nos crucen por delante. ¿Cómo acabar con ellos? Pues usando sin descanso nuestra espada, garrote, hacha o cualesquiera arma llevemos en cada momento.

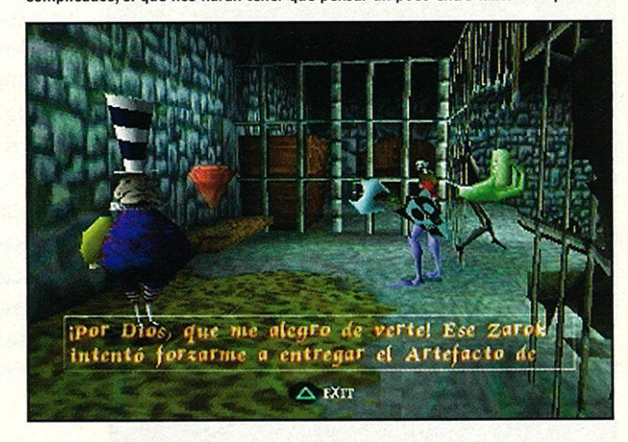
Y ES QUE MEDIEVIL ES, básicamente, un beat´em up 3D, aunque también ofrece un aire aventurero que se materializa en puzzles más o menos complicados, retorcidos laberintos, un mapeado abierto para elegir entre distintas fases, posibilidad de emplear nuevas armas con funciones distintas... Así, nos encontraremos con situaciones donde lo obligado será acabar con todo bicho "no-viviente", junto a otras en las que la clave es reunir varios objetos y combinarlos en el orden correcto. Un poco de todo.

Lo "peor" que se puede decir de *Medievil* es que quizás resulta algo fácil, aunque es tan largo que se compensa su escasa dificultad.

Sin duda, es uno de esos juegos que sabe divertir a todo tipo de usuario. Y, ahora, con el precio que le presta su salto a la serie Platinum, se convierte en un título muy recomendable para cualquiera que quiera disfrutar de un juego divertido y sin más complicaciones que dejarse arrastrar por su colorido, simpatía y alocadas situaciones.



El juego está plagado de pequeños puzzles que, aunque no son excesivamente complicados, sí que nos harán tener que pensar un poco entre tanto mamporro.



Hemos vuelto a jugar con Medievil y hemos comprobado que mantiene intacta toda su frescura y capacidad de diversión. Sigue siendo uno de los beat´em ups más divertidos para PlayStation.



EL SALÓN DE LOS HÉROES: En todos los niveles es posible encontrar un cáliz especial que nos transportará a una sala en la que los espíritus de viejos guerreros esperan la visita de Sir Dan para regalarle poderosas armas, sin las cuales es imposible avanzar en el juego.



Todo beat´em up que se precie tiene que tener sus enemigos finales, y *Medievil* no es una excepción: los hay de todos los tamaños, formas y colores. Mucho ojito con ellos.



R/C STUNT COPTER

Un simulador en miniatura

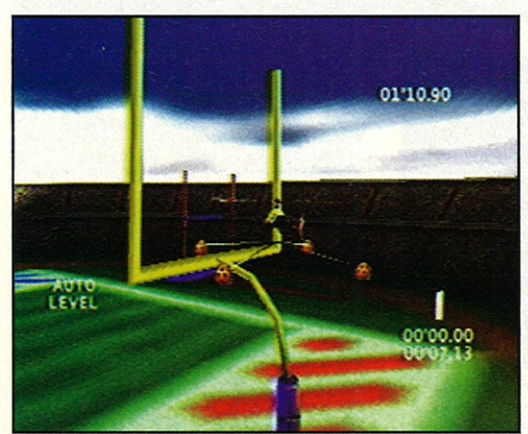




El sistema de control de *R/C Stunt Copter* utiliza los dos sticks del mando analógico. Con uno controlas la altitud y la velocidad, y con el otro los giros



En todas las pruebas debemos demostrar nuestra habilidad como pilotos, bien aterrizando en puntos concretos bien pasando por sitios estrechos. Cuanto menos tardemos, más puntos obtendremos.



Lo cierto es que los juegos de aviación escasean en PlayStation. En la actualidad sólo disponemos de un shooter clásico (*Air Combat*), de un simulador puro y duro (*Wing Over 2*), y de este original *R/C Stunt Copter* que ahora nos ocupa.

Diseñado por la compañía responsable de *MDK* y *Earthworm Jim*, Shiny, *R/C Stunt Copter* es un título atípico dentro de su género, que nos pone a los mandos de un helicóptero teledirigido. Si bien tiene tres modos de juego (individual, multijugador y vuelo libre), en todos ellos tenemos que hacer lo mismo: controlar a nuestros diminutos aparatos para que realicen todo tipo de pruebas como aterrizar en puntos concretos, eliminar un número predeterminado de globos, o pasar por ciertos lugares. Dependiendo de lo bien y lo rápido que lo hagamos, obtendremos una serie de puntos que nos permitirán pasar (o no) a las siguientes fases.

Obviamente, tenemos un tiempo máximo para cada prueba, por lo que no conviene entretenerse por el camino. Sin embargo, esto es casi imposible, ya que Shiny ha reproducido al milímetro el control de estos aparatos lo que hace muy fácil, sobre todo en las primeras partidas, perder la gobernabilidad del aparato.

Debido a esto, aunque es un juego de gran consistencia y nivel técnico, *R/C Stunt Copter* sólo es recomendable para amantes del vuelo o gente dispuesta a pasarse horas y horas delante del pad hasta controlar el helicóptero.



R/C STUNT COPTER
Simulador de vuelo

Compañía: **Virgin** — Precio: **7.990 ptas.**

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1 - 2**

Memory Card (1 bloque) — DualShock

Gráficos 6 — Sonido 5 — Diversión 6

- Elevado realismo de los controles.
- Muy atractivo a nivel gráfico.

- Poca variedad en las pruebas.
- Muy difícil controlar el helicóptero.

6

Un simulador de vuelo original y con mucha calidad, pero también con un alto grado de dificultad que puede desesperar a los que gusten de los arcades.

Si tocamos dos, mejor que mejor ...

Um Jammer Lammy cuenta con una serie de modos de juego ocultos para dos jugadores verdaderamente adictivos. Disfrutar con Parappa de todas las canciones o enfrentarle en un duelo musical contra Lammy llega a ser delirante, pero no tanto como enfrentarnos a otra guitarrista.









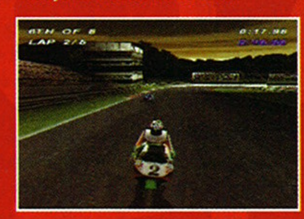
Cuando nuestra interpretación sea sobresaliente, se nos dará la oportunidad de "marcanos" un solo de guitarra.





El juego permite carreras a dos jugadores a pantalla partida, pero sólo incluye un modelo de corredor.

Los circuitos son muy parecidos entre sí, lo que a la larga hace que el juego resulte bastante monótono.





UN JAMMER LAMMY

La improvisación al poder

Tras el éxito de *Parappa The Rapper*, el primer juego musical que apareció en nuestro país, el lanzamiento de su secuela, llamada *Um Jammer Lammy*, estaba garantizado.

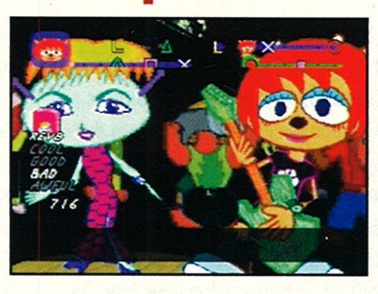
Todos aquellos que hayáis adquirido una PlayStation recientemente quizás no sepáis que *Parappa the Rapper* es básicamente un juego de habilidad, consistente en pulsar los botones en el momento indicado y siguiendo el ritmo de la música. Su secuela recoge este sencillo planteamiento, pero introduce una serie de mejoras, cambios y novedades que, en su conjunto, consiguen dar forma a un título que supera con creces a su antecesor.

A diferencia de *Parappa the Rapper*, en el que el rap era el principal protagonista, *Um Jammer Lammy* nos propone experimentar con los sonidos de una guitarra eléctrica a lo largo de siete temas pertenecientes a distintos géneros musicales, como el Pop o el Trash Metal.

A medida que progresemos en el juego, conseguiremos unos cuantos estrafalarios objetos que nos permitirán modular a nuestro antojo el sonido de la guitarra, consiguiendo logradísimos efectos como la distorsión o la reverberación que ponen de manifiesto la calidad de audio que puede llegar a alcanzar PlayStation.

Acorde con este cambio en el género musical, el sistema de juego resulta mucho más abierto y accesible respecto al de su antecesor, siendo ahora posible improvisar de una manera mucho más amplia. No obstante, a pesar de todos estos cambios, la verdadera novedad de *Um Jammer Lammy* reside en la inclusión de varios modos para dos jugadores, de manera que ahora podemos disfrutar de las canciones con un amigo de forma cooperativa o bien enfrentándonos en un duelo musical.

Sin duda alguna, *Um Jammer Lammy* es un juego muy, muy divertido, pero hay dos aspectos que ensombrecen su expediente. El primero es el reducido repertorio de canciones que pone a nuestra disposición. Todas alcanzan un gran nivel de calidad, pero resultan escasas y dejan al usuario con ganas de disfrutar de más temas. El segundo aspecto es la traducción. Desde aquí queremos dar un pequeño tirón de orejas a Sony, porque no ha respetado los nombres de algunos personajes (como el maestro Cebollino) ni ha conseguido alcanzar los niveles de jocosidad que demostró en *Parappa*, aunque no por ello deja de ser un excelente juego con el que disfrutaréis como enanos.





Entre canción y canción, unas disparatadas secuencias de vídeo nos ilustrarán la alocada historia que protagoniza Lammy.



La traducción de *Um Jammer Lammy* no resulta todo lo correcta que cabría esperar. Recordad que las voces de las canciones están en inglés.









CASTROL HONDA SUPERBIKES

Demasiadas revoluciones para tan pocas motocicletas

Partiendo de una idea muy atractiva (enfundarte el uniforme de la escudería Castrol Honda y correr por 13 circuitos distintos defendiendo sus colores), THQ ha creado un juego con grandes altibajos que no acaba de convencer.

Y es que nada más empezar, nos encontramos con unos niveles de dificultad (6) muy desproporcionados, en los que o es prácticamente imposible caerse de la moto, o el más mínimo derrape sobre una superficie irregular (como el barro) provoca nuestra caída.

Menos mal que este handicap se soluciona con la introducción de unas opciones como reducción automática de velocidad en las curvas o asistente de dirección, que nos permiten ajustar la dificultad a nuestra habilidad, y hacernos el juego asequible y divertido.

Por desgracia este efecto dura poco. El descuidado apartado gráfico de *CHS* echa por tierra los logros de estas opciones. Los gráficos son simples, repetitivos y de acabado un tanto irregular, por lo que el juego no tarda mucho en llegar a cansar. Una pena, porque *CHS* podía haber sido un gran juego de motos.



POINT BLANK 2

Preparados, apunten...fuego

Sin duda recordarás *Point Blank*, el frenético y divertidísimo shooter de Namco. En él, de dos a cuatro jugadores (dependiendo del modo de juego) tenían que demostrar su buen pulso y puntería disparando sobre los blancos más disparatados que se hayan visto jamás en PlayStation.

La acción era la reina absoluta del juego, no concediendo ni un solo instante de reposo ya que, independientemente del modo de juego seleccionado, la mecánica era siempre la misma: disparar contra los blancos en un tiempo límite (teniendo a veces también límite en la munición), y obteniendo al final de cada fase unas puntuaciones que te mostraban que tal lo habías hecho.

Point Blank 2 retoma este planteamiento, pero dándole una nueva vuelta de tuerca. No esperes pues encontrarte grandes innovaciones, sino más bien una puesta al día del título anterior. De hecho, el cambio más palpable que hemos visto es que ha sido traducido al castellano. Por lo demás el juego es prácticamente igual, si bien los gráficos son ahora un poco más consistentes, y las fases tienen un aire mucho más gamberro y gracioso. Esquilar ovejas, desnudar pieza a pieza a caballeros con armadura, o derrumbar casas enteras a tiro limpio son sólo una pequeña muestra de las "trapacerías" y desmanes que tenemos que hacer.

Divertido y alocado, *Point Blank 2* es un juego que no se debe dejar pasar de largo. No obstante una última recomendación. Si bien puede jugarse con mando, hay muchas fases en las que éste es demasiado lento para poder acertar a todos los blancos a tiempo, por lo que es recomendable usar una pistola. No dudes en hacerte con una si puedes.



En el modo RPG tenemos que superar las pruebas de cuatro atracciones distintas para encontrar a una princesa que se ha perdido.







POINT BLANK 2
Acción (Disparo)

Compañía: **Namco** Precio: **7.490 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 4**

Mem. Card (1 bloq.) — Dual Shock — Pistola

Gráficos **7** Sonido **6** Diversión **8**

- Es muy adictivo.
- El aire gamberro de muchas fases.

- Acabas con los brazos hechos polvo de tanto sostener la pistola.

7

Más simple que el mecanismo de un chupete y, a pesar de la variedad de escenarios, muy repetitivo. Pero aún así es un juego enormemente divertido.



WF WARZONE (PLATINUM)

El campeón de la lucha libre

La lucha libre (o wrestling) es un deporte/espectáculo típicamente americano, que hasta hace poco, era desconocido en España. Consiste en combates entre dos o cuatro luchadores, en los que para ganar hay que mantener pegadas al suelo las espaldas de los rivales durante tres segundos seguidos.

Inspirado en este deporte, *WF Warzone* nos permite convertirnos en luchadores de la WWF y castigar a nuestros oponentes sobre el ring con todo tipo de golpes, llaves y torsiones. Si bien incluye muchos modos de juego individual, como los combates con armas (en los que golpeamos a los adversarios con objetos arrojados por el público), el más emocionante es el modo multijugador. En él, mediante un multitap, podemos jugar hasta con tres amigos al mismo tiempo.

Un amplio repertorio de luchadores y movimientos (16 y 300), una ambientación sobresaliente y un sistema de control intuitivo y de fácil aprendizaje, hacen de *WF Warzone* un título imprescindible para todos los amantes de la lucha. Sobre todo ahora que su inclusión en la línea Platinum lo han dejado a un precio muy, pero que muy sugerente.



Si tenemos un multitap, podremos pelear cuatro personas al mismo tiempo.



El juego también incluye enfrentamientos muy estrafalarios, como los combates en jaula.

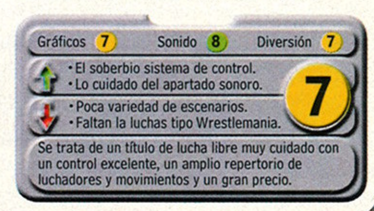


WF WARZONE
Lucha

Compañía: **Acclaim** Precio: **3.990 ptas.**

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 4**

Memory Card (1 bloque) — Multitap



Gráficos **7** Sonido **8** Diversión **7**

- El soberbio sistema de control.
- Lo cuidado del apartado sonoro.

- Poca variedad de escenarios.
- Faltan la luchas tipo Wrestlemania.

7

Se trata de un título de lucha libre muy cuidado con un control excelente, un amplio repertorio de luchadores y movimientos y un gran precio.

¡Por fin llega a nuestras pantallas la serie basada en el videojuego más vendido de los últimos años!



A partir de OCTUBRE en tu punto de venta.

Valdeman / Original & Còpia

LA LEYENDA DE LOS CRISTALES BASADA EN

FINAL FANTASY



PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es



La estrategia es un género asociado tradicionalmente al mundo de los ordenadores, pues requiere bastante paciencia y mucha inteligencia por parte del jugador. Sin embargo, gracias a su adictivo desarrollo y a sus innegables posibilidades de diversión, los "juegos de guerra" han ido ganando poco a poco adeptos en las consolas. En esta comparativa hemos analizado los mejores wargames, el subgénero de la estrategia más entretenido y que más representantes tiene en PlayStation.

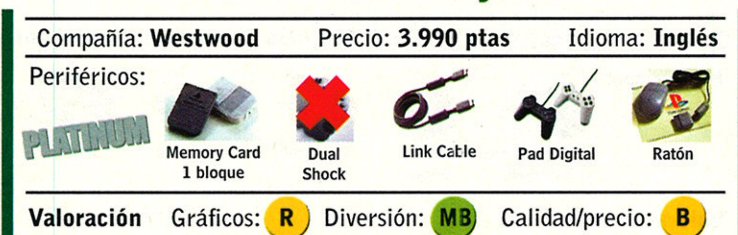
WARGAMES ¡¡Conquista y domina!!

COMMAND & CONQUER

El inicio de una leyenda

Compañía: **Westwood** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: R Diversión: MB Calidad/precio: B

La saga *Command & Conquer* está claramente inspirada en *Dune II*, juego con el que Westwood inició los wargames en tiempo real y que fue el primero en aparecer en una consola, de 16 bits, eso sí.

Pese a su éxito, *Dune II* dejaba mucho que desear en cuanto a variedad y posibilidades, problemas que Westwood solucionó con este *Command & Conquer*, un juego que conquistó el mundo de los PC y que llegó a PlayStation demostrando que las consolas también eran válidas para estrategas.

Command & Conquer nos obliga a estar pendientes de un buen número de variables de juego. La aparente simplicidad inicial (construir una base, destruir al enemigo) se convierte en una auténtica locura cuando descubrimos que construir una base requiere encontrar recursos materiales y construir refinerías que los procesen, al tiempo que la dotamos de energía, construimos defensas e instalaciones para fabricar armas y entrenar soldados. Atacar también se complica cuando el rival no deja de enviar oleadas de tropas, no sabemos muy bien donde está su base y es fundamental dar con la mejor manera de penetrar en sus defensas. Todo ello manejando a la vez docenas de unidades con características diferentes.

Por supuesto, las misiones se complican y a medida que jugamos obtenemos nuevos vehículos y unidades con las que atacar y defendernos.

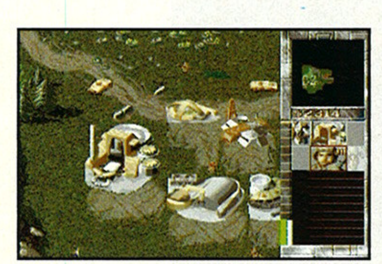
Por suerte, el sistema de menús de toda la saga *C&C* es fácil de manejar gracias al empleo de sencillos iconos.

Está en inglés, lo que hace las cosas más difíciles, la definición gráfica es pobre y está superado por sus dos secuelas y una de ellas también en Platinum. Es una buena opción para iniciarse, aunque los que haya jugado a *Red Alert* lo encontrarán más aburrido.









El menú de la derecha permite seleccionar qué queremos construir, ya sean edificios o tropas.



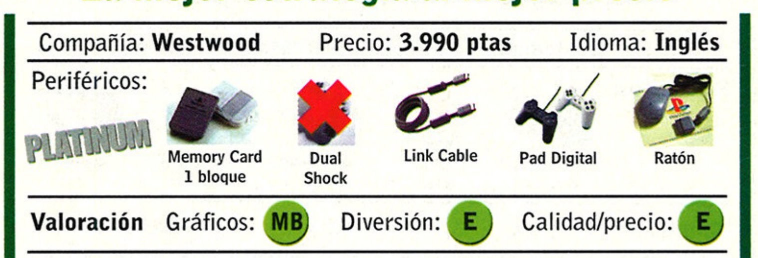
Al atacar debemos dirigir nuestras tropas contra el objetivo, ellas solas se encargan de disparar

C & C: RED ALERT

La mejor estrategia al mejor precio

Compañía: **Westwood** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: E



El juego está amenizado por secuencias de vídeo entre las misiones. Por desgracia, en inglés.





A la hora de hacer una segunda parte de un juego de la envergadura de *Command & Conquer*, Westwood no se podía quedar una mera ampliación. Tenía que hacer algo que realmente aportara nuevos alicientes y que sorprendiera a los incondicionales de la estrategia. Vaya si lo consiguió.

El cambio afectó al aspecto gráfico general del juego (más detallado), al diseño de construcciones y unidades y hasta al propio argumento: ahora nos enfrentamos a la amenaza soviética. Sin embargo, lo más atractivo de esta revolución fue la inclusión de nuevas y más atractivas variantes que aportaban al juego posibilidades que se echaban de menos en *C&C,* como construir puertos y barcos, diversificar la oferta de fuerzas aéreas o contar con médicos capaces de curar a la infantería.

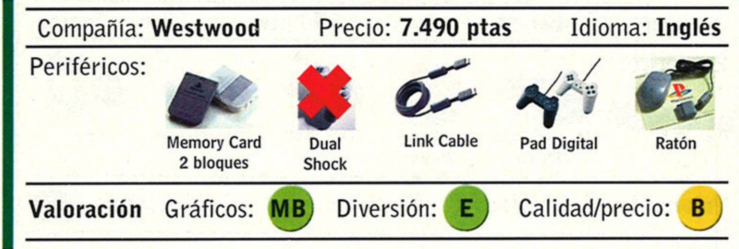
Por supuesto, también diversificó el tipo de misiones añadiendo situaciones como proteger una aldea, enviar espías, escoltar convoyes… Y para estas nuevas situaciones se crearon nuevas unidades: espías, agentes tipo Rambo, ladrones y hasta perros guardianes. Casi como una guerra de verdad.

En el lado negativo tenemos los textos y voces en inglés. Aún así, sus dos CDs que permiten jugar vía Link Cable, la posibilidad de configurar misiones para uno o dos jugadores y su buen precio, le convierten en el más recomendable de los wargames actuales.



C&C: RED ALERT RETALIATION

La mejor batalla en tiempo real



Compañía: **Westwood** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 2 bloques · Dual Shock (no) · Link Cable · Pad Digital · Ratón

Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: B

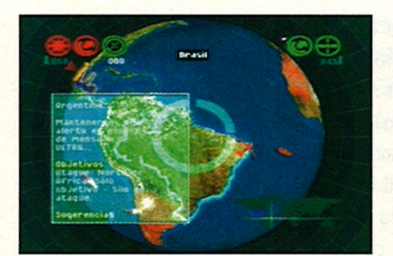
GLOBAL DOMINATION

La más moderna de las guerras

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 2 bloques · Dual Shock · Link Cable (no) · Pad Digital · Ratón

Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: R





En el mundo del PC es bastante frecuente que tras la aparición de un juego de estrategia exitoso, la compañía ponga a la venta una serie de discos de misiones que complementen al título original. En el caso del *Red Alert* de PlayStation, las ampliaciones de PC se tradujeron en un nuevo juego, este *Red Alert Retaliation.*

Básicamente se trata del mismo *Red Alert* aunque aportando nuevas misiones con nuevos escenarios y algún tipo nuevo de unidad de combate. Se aprecia una mejora en la definición de nuestros soldados y un notable aumento de la dificultad gracias a un importante ajuste en la Inteligencia Artificial de las tropas rivales. Este es quizá el punto más importante del juego, ya que nos obligará, más que nunca, a saber repartir nuestras neurona entre actividades de lo más diversas y además de manera mucho más rápida. Por lo demás, el mismo juego.

Sería perfecto para aquellos que ya le sacaron todo el juego a *Red Alert*, pero si no habéis jugado a la versión anterior y el bolsillo os duele, recordad que este *Retaliation* es sensiblemente más caro. Además, los textos y las voces siguen estando en inglés lo que puede entorpecer a los que no estén muy puestos en este idioma.





Los combates marinos, con varios tipos de barcos diferentes, pueden resultar apasionantes y son uno de los mejores aspectos de este *Retaliation.*



Los espías (arriba izquierda) pueden infiltrarse en las zonas enemigas y sólo los detectan los perros.

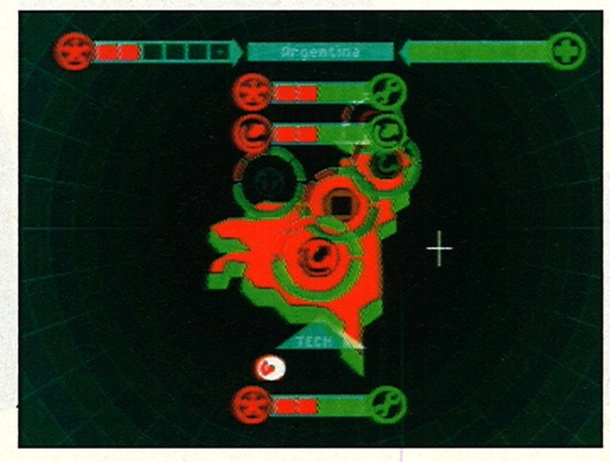


Psygnosis nos propone con *Global Domination* un juego de guerra muy diferente a *C&C*, ya que en este caso no es un pequeño territorio el que tenemos que dominar, sino todo el planeta.

El concepto del juego es radicalmente distinto. Nuestro objetivo no es manejar pequeñas unidades de guerra y lanzarlas al combate casi como si se tratara de un arcade de disparo, al tiempo que edificamos barracas y fábricas de vehículos. En *Global Domination* nuestros recursos son misiles, barcos, escuadrones de cazas, satélites o cabezas nucleares que debemos lanzar contra diversos países en un intento de conseguir pacificar todo el planeta.

Las misiones, que pueden empezar de forma tan sencilla como como proteger un país, se van complicando con territorios neutrales que entran en el conflicto y a los que tenemos que convencer de que lo mejor es retirarse. De este modo deberemos tener un seguimiento completo de todo el planeta desde una vista casi de astronauta. Veremos volar misiles por la atmósfera y elegiremos las armas más adecuadas para neutralizar las amenazas de otros países. Por supuesto deberemos vigilar nuestro equilibrio entre producción y reparación y estar al tanto de los avances científicos. Sin embargo, el número de opciones tácticas se hace muy escaso y moverse siempre por el mismo escenario (un globo terráqueo que podemos girar) termina siendo monótono.

Es un juego interesante y atrevido que sabrá enganchar a los seguidores de la estrategia, aunque a la larga pierde algo de fuelle. Es una oferta distinta, aunque no mejor que la de *Red Alert*. Por cierto, está doblado al castellano.



Nuestras opciones tácticas se terminan reduciendo a equilibrar el balance entre producción y reparación de las cinco estructuras básicas que componen nuestras fuerzas.



Guías & Trucos



Driver

Utiliza cualquiera de los siguientes trucos en a pantalla del menú principal. Si introduces el código correctamente oirás un sonido que te indicará que el truco correspondiente se habrá desbloqueado en la pantalla de trucos.





• **Invencible:**
Presiona rápidamente L2 (2), R2 (2), L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 (2).

• **Sin policía:**
Presiona rápidamente L1, L2, R1 (4), L2 (2), R1 (2), L1 (2), R2.

• **Conducción marcha atrás:**
Presiona rápidamente R1 (3), R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

• **Suspensión blanda:**
Presiona rápidamente R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2 (2), L2(2), L1, R2, R1.

• **Coches en miniatura:**
Pulsa rápidamente R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 (3).

• **Pantalla con vista de arriba a abajo:**
Presiona rápidamente R2 (2), R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2 (2), L2, R2, L1.

ASTERIX

• **Selección de nivel:**
En la pantalla de elección de idioma presiona: ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente: ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑ hasta que aparezcan las palabras "Cheat Menu Accept". Tras la intro verás un menú para seleccionar nivel.

GRAND THEFT AUTO LONDON

Introduce como nombre del jugador las siguientes palabras. Podrás activar todos los trucos en la misma partida gracias a la opción renombrar:

• **99 Vidas:**
MCVICAR

• **Todos los niveles:**
RAZZLE

• **Un montón de ventajas:**
GETCARTER

KAGERO DECEPTION 2

• **Sound test:**
Pulsa R1 (4 veces), R2 (6 veces) en la pantalla del título. Un alarido confirmará que lo has hecho correctamente y aparecerá una nueva opción.

• **Arks Extra:**
Introduce como nombre Astarte para empezar el juego con 2800 Ark.

• **Sorpresas de Tecmo:**
Si acabas el juego 4 veces, podrás ver los cuatro posibles finales, pero además, cuando empieces una quinta vez, podrás disfrutar de algunas "sorpresitas" importadas de otros títulos de Tecmo.

KKND KROSSFIRE

• **Un menú con muchas ventajas:**
Para acceder al menú de trucos comienza una misión y presiona:
L1 + R1 + R2+ L2 y START
Te encontrarás en el menú de la pausa donde debes seleccionar password para luego pulsar:
←, ●, ■, →, ✖.
Al volver al menú de pausa podrás ver una nueva opción desde la que podrás obtener más dinero, ampliar el mapa, invulnerabilidad e, incluso, victoria segura.

KNOCKOUT KINGS'99

• **Luchar como una fiera:**
Presiona en el menú principal:
←+ ■, ←+ ▲, ←+ ●, ←+ ✖.
Oirás un sonido que te confirmará que los has hecho bien (que no es sencillo).

• **Modo cabezón:**
Si quieres que la cabeza de tus boxeadores no quepa en pantalla, presiona en el menú principal:
→ +●, →+▲, →+ ■, →+✖.
Oirás un sonido de confirmación si has sido rápido.

NBA LIVE'99

• **Los mejores equipos:**
Ve a Exhibición y selecciona "Equipo Personal". Ahora introduce la siguiente lista de nombres de equipo y localizaciones para que

International Track & Field

• **Energía a tope:**
Si tu controlador tiene opción de fuego automático, entonces activa el del CÍRCULO y el del CUADRADO. Luego, cuando juegues, pulsa estos botones regularmente.
Por encima del medidor de poder verás un letrero que parpadea diciendo "Using Cheat?", y que te indicará que el truco funciona. Con este truco tu atleta rendirá a tope.

• **Sorpresitas:**
En las pruebas de Salto de Longitud o Triple Salto, si los tres dígitos en tu salto son los mismos (por ejemplo 1.11 metros, 2.2 metros, etc.) aparecerá un topo tras la multitud.
En el Lanzamiento de Pesas, si los dígitos de la distancia de tu lanzamiento son los mismos (por ejemplo 1.11 metros, 2.2 metros, etc.) aparecerá un dinosaurio tras la multitud.
En el Lanzamiento de Martillo, si el número delante del punto es igual que el de detrás del punto (por ejemplo 1.01 metros, 21.21 metros, etc.) aparecerá una bandada de pájaros en el cielo.
En el lanzamiento de Jabalina, si la lanzas a máxima potencia con un ángulo de 60 grados, acertarás a un Ovni, que caerá en el estadio.
En el salto de pértiga, tienes que clasificarte en el primer intento. Tras eso, eleva el listón 40 centímetros como mínimo, y vuelve a saltar. Si lo consigues verás aparecer una lanzadera espacial en el cielo.





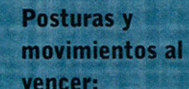
Evil Zone

• Trajes Extra:
Cada vez que te acabes el juego con un personaje, podrás hacerte con sus vestimentas extra. Los trajes estarán disponibles para los modos Vs y 1 Player Battle Mode.

• Jugar como Boss y acceder a la Fase Oculta:
Obtener tantas sorpresas no podía ser fácil. Tienes que terminarte el Modo Historia del juego, pero, eso sí, con tres personajes distintos.



Jugar como Ihadurca:
Termínate el Modo Historia con Setsuna. Ihadurca aparecerá después en la pantalla de selección de personaje.



Posturas y movimientos al vencer:
Cuando termines el modo historia con cada luchador, tendrás acceso a 7 posturas de victoria nuevas.



aparezcan los nuevos equipos.
Nota: Para escribir letras minúsculas es necesario presionar previamente el botón superior R2.

Ciudad	Nombre
Hitmen	Coders
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Earplugs

• Pase fantasma:
Jugando la baloncesto es imprescindible fintar bien a los rivales o, lo que es lo mismo, engañar a la defensa, para ello prueba a pulsar L2 + ✖.

R-TYPE DELTA

Estos trucos se introducen con el juego en pausa y manteniendo pulsado L2. Funcionan con todas las naves, pero es necesario tener previamente una cápsula de poder.

• 100% de fuego:
Introduce esta secuencia:
←,→,↑,↓,→,←,↑,↓, ▲.

• Power-Up Rojos:
←,→,↑,↓,→,←,↑,↓, ■.

• Power-Up Azules:
←,→,↑,↓,→,←,↑,↓, ✖.

• Power-Up Amarillos:
←,→,↑,↓,→,←,↑,↓, ●.

SILENT HILL

• Pantalla de opciones extra
En la pantalla de opciones, pulsa a la vez:
L1 + L2 + R1 + R2.
Aparecerá un nuevo menú llamado "Extra Options".

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

• Nuevos monstruos.
Vete a la pantalla Passwords e introduce uno delos siguientes, según el monstruo que quieras:
Lizzie: S4VRS.
George:SM14N.
Ralph: LVPVS.
Myukus: NOT3T.
Alien: B1G4L.

MEDIEVIL

¡Hola amigos de PlayManía! Lo primero felicitaros por la revistaza. Tengo el juego *Medievil* y estoy atascado en la pantalla "los jardines del Asilo". No sé como resolver el segundo acertijo. ¿Me podríais decir cómo hacerlo?

Roberto Rubio Lorao (Zaragoza)

La adivinanza trata de un payaso. Cuando Jack te la plantea, tienes que volver al laberinto y buscar un seto con forma de payaso rodeado de tablas. Tienes que conseguir que las caras sonrientes de las tablas miren al payaso. Como cada una gira en tiempos distintos, tienes que golpear las tablas en un orden concreto. De izquierda a derecha, el orden sería: 1, 4, 2, 5, 4.

FINAL FANTASY VII

Hola PlayManía, os escribo porque tengo el *Final Fantasy VII* y no consigo abrir la caja fuerte de la mansión de los Shinra en Nibelheim. ¿Qué tengo que hacer?

Fernando Marino López (Fuenlabrada)

Debes introducir el siguiente código: 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Eso sí, ponte a tope de vida cuando lo hagas, porque nada más abrirlo te atacará un enemigo bastante duro.

TOMB RAIDER II

Hola amigos de PlayManía. Tengo un pequeño problema con el *Tomb Raider II*. He pasado un montón de fases, hasta que finalmente he llegado a una nocturna en la casa de Lara. Me atacan un montón de perros y de hombres, pero no me funcionan ni el truco de las armas ni el de pasar de nivel. ¿Qué debo hacer en esta fase? ¿Y después?

Alejandro Boyer Botella (Alicante)

Estás en el último nivel del juego, y es por eso que no te funcionan los trucos. Para terminarlo debes dirigirte a la puerta cerrada que hay a la derecha de la cama. Utiliza la llave que tienes en la cerradura para abrirla, y entra en la habitación para recoger los botiquines, las bengalas, la escopeta y la munición. Y luego, ¡a por ellos!

DRAGON BALL GT FINAL BOUT

Hola Playmaníacos. Me gustaría que me dierais, si los hay, algún truco para Dragon Ball GT Final Bout.

Mario Hernáiz Esteban (Valencia)

Para obtener Seis luchadores Extra, ve a la pantalla del título y pulsa:
→ ← ↓ ↑ → ← ↓ ↑. Oirás un sonido confirmando que has introducido bien el truco. Para luchar con Goku en 4º Estado tienes que introducir el truco anterior y acceder a los nuevos guerreros. Después, pulsa en la pantalla de presentación:
▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖.

DISC WORLD II

Hola, me llamo Laura y primero quiero felicitaros por vuestra gran revista. Tengo un problema con el juego *Disc World II*. Me he atascado al principio del segundo acto. ¿Me podríais ayudar?

Laura Contreras Martín(Barcelona)

Podemos intentarlo, ya que no nos indicas muy bien donde te encuentras. Suponemos que te has quedado atascada intentando ir a la tierra Cuatro Equis, por lo que vamos a indicarte como llegar allí. No obstante si no te queda claro o tienes alguna otra duda, mándanos una carta explicándonos más detalladamente donde te encuentras.

Ve a las alcantarillas y utiliza el pico para hacerte con un trozo de hielo. Tras eso, vete a las Sombras para hablar con el recogedor y trata de convencerle para que te lleve a la tierra Cuatro Equis. Te dirá que sólo lleva a quienes tienen un certificado de defunción. Para hacerte con uno habla con el sepulturero en el mortuorio y averigua los requisitos para que te extienda uno. Coge el espejo, caliéntalo sobre el mechero bunsen y vuelve a dejarlo en su sitio. Ahora colócate el brazo maniquí y el trozo de hielo y vuelve a hablar con el sepulturero para hacerte con el certificado.

BROKEN SWORD II

¡Hola queridísimos amigos! Necesito ayuda desesperadamente. Estoy atascada en el *Broken Sword II*, en la galería de arte. Ya he usado la petaca tras hablar con Gliase y ya tengo la etiqueta, pero sólo puedo ir a casa o al café. ¿Qué puedo hacer para ir a Marsella? Besos, soletes.

Lorena Mascaró Smicht (Valencia)

Tienes que comparar el recorte de periódico que encontraste en la casa de Oubier con la etiqueta que obtienes en la galería. Por lo que dices en tu carta, esto sería lo único que no habrías hecho todavía. Si tras hacerlo sigues sin poder ir a Marsella, lo que único que puede ser es que te falte algún objeto de la casa. Mira bien o vuelve a escribirnos.

Ape Escape

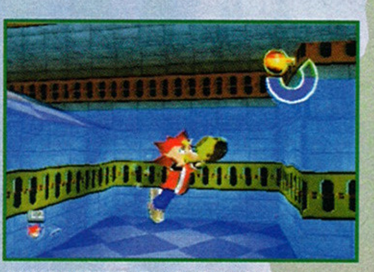
Una monada de aventura

Estamos ante uno de los plataformas más divertidos, más largos y complejos del momento. Su principal virtud reside en su originalísimo planteamiento y en un innovador control basado en el uso del Dual Shock. Además de ser un juego bonito y divertido, *Ape Escape* es un reto para la habilidad y la astucia. Un reto que en estas páginas os ayudaremos a superar.

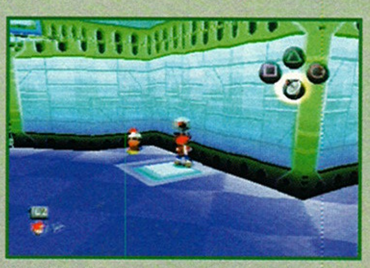


LOS ITEMS ESPECIALES DE SPIKE

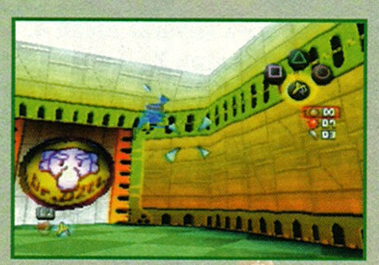
A medida que Spike vaya superando las distintas pruebas y accediendo a nuevos mundos, el profesor le irá proporcionando varios inventos que te serán muy útiles para capturar monos escondidos o difíciles de alcanzar. Pero no te preocupes por el manejo de estos aparatos, ya que antes de entrar en los mundos te darán la oportunidad de entrenar con ellos en salas especiales.



SUMERGIBLE: Es el primer invento y con él Spike podrá nadar y atrapar a los algunos monos que haya en el agua.



RADAR: Gracias al radar de monos, podrás localizar a estas escurridizas criaturas y verlas con más facilidad.



TIRACHINAS: Te será muy útil para poder eliminar bichitos voladores y hacer que algunos monos pierdan el equilibrio.



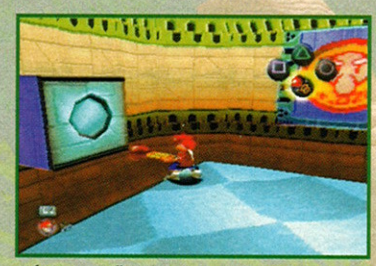
ARO: Te permitirá ir mucho más deprisa. y además, con él podrás derribar a tus enemigos.



PROPULSOR: Es uno de los inventos más útiles del juego. Con él podrás atrapar a los monos más elevados.



COCHE TELEDIRIGIDO: Podrás atrapar objetos de difícil acceso y hacer que los monos salgan de su escondrijo.



SÚPER PUÑO: Lo conseguirás cuando acabes el juego por primera vez. Con él podrás romper paredes y grandes cajas.

MUNDO 1: LLANURA ANTIGUA

Monos para superar nivel: 3.
Monos en total: 4.
Monedas: 1.

El primer mundo al que tendrás acceso es un nivel introductorio para que vayas cogiendo habilidad con el mando.

Los **tres monos** que requiere el nivel los verás correteando cerca de ti y te será muy fácil atraparlos.

Para cazar al **cuarto mono** tendrás que esperar a obtener el propulsor, que te permitirá planear y elevarte a grandes alturas. Cuando lo tengas coge el mono que te dejaste en la plataforma de la derecha .



MONEDAS:

Para coger la moneda recuerda que puedes subirte a los árboles. Súbete a cualquiera de los que hay a tu alrededor y admira el paisaje. La encontrarás encima de una de las palmeras.





Los tres monos que debes atrapar en este nivel son muy fáciles de encontrar. Mira a tu alrededor, agáchate y acércate a ellos con cuidado para no asustarlos.



Cuando obtengas el propulsor, recuerda que has dejado monos atrás que antes no podías alcanzar. Vuelve a los mundos para atraparlos.

MUNDO 2: LAGO DE LLUVIA

Monos para superar nivel: 4.
Monos en total: 6.
Monedas: 1.

Al pasar a este mundo el profesor te habrá dado un invento que te permite sumergirte en el agua y bucear.

Nada más entrar en el nivel podrás ver **un mono sentado** frente a ti. Agáchate y acércate a él sigilosamente.

Si te tiras al agua encontrarás **nadando otros dos** monos, que podrás coger utilizando la red del sumergible.

Otro mono estará sentado en una pequeña plataforma a la que puedes acceder saltando.

Verás en el agua a un dinosaurio que da vueltas alrededor de una isla. Súbete a él para atrapar al **mono** que está en otra plataforma. Si no, tendrás que esperar a obtener el propulsor.

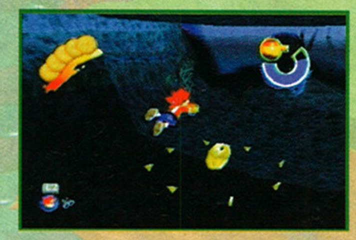
Para atrapar al **último mono** bucea hasta encontrar una puerta debajo del agua, métete por ella y lo encontrarás al final de las rampas.



Puedes subirte al dinosaurio para atrapar al mono que hay en la plataforma.

MONEDAS:

Deberías haber visto la moneda cuando nadabas cerca del dinosaurio.



MUNDO 3: LOS DINOSAURIOS

Monos para superar nivel: 4.
Monos en total: 7.
Monedas: 1.

Antes de empezar a atrapar monos, será mejor que te des una vuelta para familiarizarte con el paisaje.
Habrás visto un **mono** detrás de la **cascada**, sólo tienes que saltar para atraparlo. Salta por encima de la cascada para atrapar a otro **mono**.

Si subes por la plataforma móvil llegarás a un **nido** con huevos y debajo de una cáscara encontrarás otro **mono**. Ten cuidado con la madre porque puede cogerte y llevarte abajo.

Cerca del nido hay una puerta y si pasas por ella encontrarás a otros **dos monos**, uno encima del **tiranosaurio** y otro en una plataforma. Para hacer que se caiga el primero deberás provocar al dino haciendo que envista contra los bloques de piedra.



Para atrapar a los **dos monos** que quedan deberás esperar a tener los inventos del profesor. Hay uno encima de la cascada para lo que te hará falta el propulsor. Otro al principio, tras una puerta, encima de un dinosaurio y necesitarás el tirachinas.

Para hacer que baje tendrás que hacer que las bombas que te arroja el mono exploten cerca del dino golpeándolas con la porra.



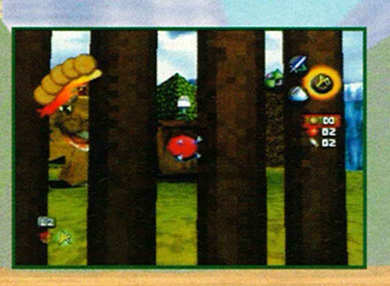
Deberás darte prisa en atrapar al mono del nido, ya que la mamá de los dinos puede enfadarse y llevarte a otro lugar.



No intentes vencer al rex, es imposible. Lo que sí puedes es hacer que se enfade para que el mono que tiene encima pierda el equilibrio y se caiga.

MONEDAS:
Para coger la moneda deberás dejarte caer por la rampa que está cerca del nido.





MUNDO 4: RÍO DE LA JUNGLA

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 14.
Monedas: 4.

Antes que nada advertirte que a partir de aquí los mundos empiezan a ser más largos y complicados.

En este nivel tendrás que jugar mucho con los inventos del profesor. De hecho, muchos de los monos de este mundo sólo podrás atraparlos cuando te hayan entregado otros aparatos.

Al empezar el nivel obtendrás un nuevo invento, el **radar de monos**, que te permitirá localizarlos con mayor rapidez.

Al empezar verás unas **bolsas de polen** que rodean la colina, dentro de dos de esas bolsas encontrarás **dos monos**. Si has activado ya el radar prueba a darle a los prismáticos (con L2), descubrirás que hay otro **mono** encima de la **torre vigía**.

En el agua verás dos puertas: una cuadrada y otra triangular. En esta segunda encontrarás otro **simio** que se subirá a un **ovni**. Espera a que descienda para poder darle con la porra; unos cuantos golpecitos y el mono es tuyo. Hay otro **mono** encima de ti, pero está demasiado alto, tendrás que ir por otro camino o esperar que te den el propulsor.

Después, vuelve y entra por la otra puerta. Aquí tendrás que usar una **balsa** para no electrocutarte con el pez gigante que hay en el agua. Si antes de montar te atreves a darte un chapuzón y te diriges a la derecha, verás otro **mono trepando** por una enredadera. Hazlo caer cuando el profesor te dé el tirachinas. Al subirte a la balsa encontrarás **otro monito** en iguales condiciones, trepa por el palo para poder atraparlo.

Sigue remando hasta el final donde encontrarás una plataforma con una **rueda**. Hazla girar con la porra para que se abra la compuerta que tienes en frente. Aquí encontrarás **cinco simios**. Al primero de ellos lo



La barca te será muy útil para no llevarte algún calambrazo que otro. Podrás manejarla con los dos sticks del mando.



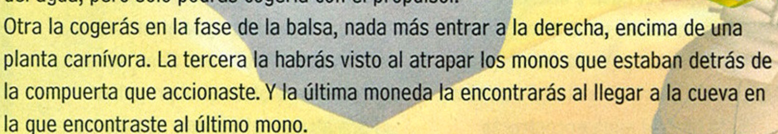
Cuando te encuentres una rueda hazla girar con la porra. De ese modo abrirás nuevas puertas y atraparás más simios.



Para derribar a los ovnis y poder atrapar a los monos, deberás combinar el salto con el golpe de porra. Bastan tres golpes.







MONEDAS:
La primera moneda la podrás ver al principio, encima de una de las puertas del agua, pero sólo podrás cogerla con el propulsor.
Otra la cogerás en la fase de la balsa, nada más entrar a la derecha, encima de una planta carnívora. La tercera la habrás visto al atrapar los monos que estaban detrás de la compuerta que accionaste. Y la última moneda la encontrarás al llegar a la cueva en la que encontraste al último mono.

localizarás nada más entrar por la compuerta. El siguiente lo encontrarás en el **camping**, cerca de la hoguera.

Acto seguido, acciona el radar para localizar exactamente al **mono** que tienes junto a ti y acércate con cuidado ya que si te descubre se esconderá en el árbol.

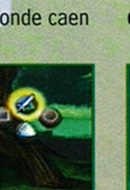
Al penúltimo **mono** lo encontrarás cruzando el tronco de madera que tienes junto a ti. Haz que el mono pierda el equilibrio con el tirachinas.

Desde esa plataforma podrás ver otra puerta, dirígete hacia ella para encontrar al **quinto mono**; lo verás entre los dos pasadizos por donde caen las piedras (hazlo caer con el tirachinas). Este mono es el que podías oír cuando derrotaste al ovni.

Por último, podrás ir hacia la puerta del principio (con el propulsor). Tras llegar al otro lado y abrir el portalón, encontrarás uno encima de una **estatua de Specter**, ve con cuidado.

Tras esta puerta encontrarás otros **dos monos**. Atraviesa la enredadera y atrapa al macaco antes de que se esconda en el árbol o necesitarás toda tu artillería para desembrujarlo. Acércate al precipicio y mira abajo. Con el propulsor podrás llegar a la **cueva** donde se esconde el último mono.









MUNDO 5: RUINAS MISTERIOSAS

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 13.
Monedas: 4.

Para que puedas pasarte sin complicaciones este nivel deberás tener totalmente dominado el salto y el golpe con la porra. Al entrar en el mundo tendrás **tres monos** a la vista.

El primero está encima de una plataforma a la que podrás llegar con el propulsor; el segundo, enfrente de ti al que podrás atrapar sin problemas, y otro encerrado en unas ruinas a las que accederás por otra puerta.

Sigue el camino y elige si meterte directamente en el edificio que tienes enfrente o ir por la izquierda saltando plataformas para llegar al **mono** que te habrá mostrado el radar (si lo llevas activado) y poder acceder a otra parte de las ruinas. Para ir por orden, es mejor que atrapes ese mono y vuelvas al edificio anterior.

Nada más entrar, acciona el radar y verás lo cerca que tienes un **primate**. Si sigues avanzando encontrarás **otro más** trepando por una enredadera, hazlo bajar con el tirachinas.

Colócate en la segunda plataforma abatible; cuando el **mono** que tienes al lado active la compuerta caerás por una rampa. Súbete en el ascensor y así llegarás al **simio** del interruptor. Hay otro ascensor que te llevará a la rampa donde estaba la **moneda**, déjate caer y ve a la puerta del fondo.

Si rodeas la torre encontrarás otro **macaco**. Recuerda que te será más fácil atraparlos acercándote a ellos sigilosamente. Empuja la caja que tienes tan bien colocada en el bordillo, así romperás una trampilla que te dará acceso a un pasadizo secreto. Dentro de esta habitación encontrarás **tres monos**. Uno de ellos está cerca de los ventiladores. Ten cuidado porque si los activa, el viento te llevará hacia atrás.

Enciende el radar, para llegar a ese mono, prueba a subirte por los peldaños estrechos que están pegados a la pared. Si pasas por la puerta llegarás al **mono** que estaba rodeado por las ruinas al principio del nivel.

Para conseguir los monos que te faltan, dirígete al otro edificio, al que sólo podías acceder saltando. Baja por el ascensor, la puerta que tienes enfrente no te servirá por el momento.

Una vez dentro encontrarás **tres monos**, que te será más fácil localizar con el radar. Yendo hacia la derecha todo el rato encontrarás fácilmente dos de los monos, sólo se requiere un poco de habilidad en el salto y un poco de estrategia, ya que pueden hacerte dar vueltas un buen rato sino vas con cuidado.

El tercero está escondido en una pequeña habitación a la que deberás acceder con el propulsor. Lo encontrarás dentro de una **caja dorada**. Para poder atraparlo deberás vencer a la columna que escupe fuego.



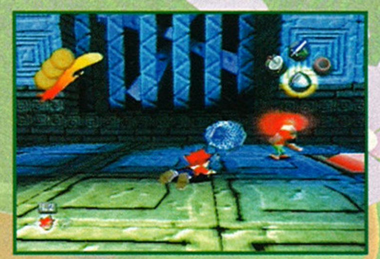
Siempre que veas estas cajas prueba a empujarlas. Puede que se abran nuevas puertas y atraparás más macacos.



En la zona de las plataformas puedes esperar a que el mono pise el interruptor para dejarte caer por la rampa.

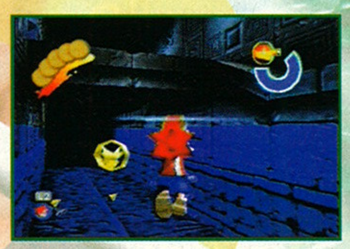


Cuando hayas vencido a la columna de fuego, se destapará una caja dorada con un mono dentro. Lo atraparás fácilmente.



Este mono, aparte de lanzarte bombas y misiles, puede accionar los ventiladores de modo que ten cuidado al cogerlo.





MONEDAS:

Las encontrarás en distintas salas del nivel. La primera la verás en la rampa que hay en el primer edificio, debajo del mono que trepa por las lianas.
La segunda la encontrarás en la sala que abriste al empujar la caja, debajo del agua.
La tercera está en la habitación del ventilador, encima de un puente. Y la última está en la jaula que ves al principio, encima de una columna a la que podrás llegar trepando por uno de los palos.

MUNDO 6: ¿QUIÉN HIZO LAS RUINAS?

Monos para superar nivel: 5.
Monos en total: 8.
Monedas: 1.

Al entrar por la puerta del tiempo, el profesor te hará llegar un nuevo objeto, el **tirachinas**, con el que podrás matar fácilmente a los enemigos que vuelan y accionar los interruptores a larga distancia. Este instrumento será esencial para poder pasarte el nivel.

Nada más entrar verás unos **rodillos** que te llevan a una puerta, ve hacia ella. Una vez dentro de la habitación empuja la caja para accionar el interruptor que te abrirá la puerta de la jaula donde encontrarás el primer **mono**. Al volver, podrás ver otro sentado en un saliente encima de ti, podrás atraparlo con el propulsor.

Acciona el primer **interruptor** para poder llegar al otro lado donde encontrarás dos puertas. Entra por la primera, dale al botón a distancia y captura al **simio** que está al otro lado. Acto seguido, ve a la otra puerta, esta habitación es más larga. Sigue el pasillo hasta encontrar un **interruptor** que te abrirá una puerta, detrás de esta hallarás otro **primate**.



Ahora puedes seguir dos caminos: accionar la rueda o pasar por la puerta que tienes al lado. Si haces esto último encontrarás **dos monos**: uno encima de la torre de piedra que hay en el centro (que podrás romper con la porra) y otro en la habitación a la que puedes acceder subiendo por el palo y que podrás atrapar cuando obtengas el **coche teledirigido**.

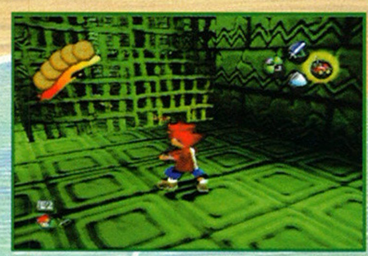
Por el otro camino encontrarás otros **dos monitos**. Al primero lo verás nada más accionar la rueda. Para atrapar al segundo déjate caer en el **agua** hasta llegar a una habitación donde encontrarás un **interruptor** tras una plancha de cristal. Rompe la plancha y acciónalo para que se abra la compuerta. Vuelve al agua y salta hacia las plataformas antes de caer al vacío. Acciona el radar para saber donde encontrar al último **mono**.



Si accionas el interruptor se abrirá la reja y podrás atrapar al mono que hay dentro.



Deberás afinar tu puntería con el tirachinas para accionar los interruptores y poder acceder a nuevas salas.



Utiliza el coche teledirigido para hacer que el mono salga de su escondite; pero hazlo con rapidez o se volverá a esconder.

MONEDAS:

Para encontrar la moneda deberás acceder a la habitación donde nace el río. Déjate caer al agua y gira a la izquierda. En vez de seguir la corriente, súbete por el palo y echa un vistazo a tu alrededor: la verás fácilmente.



JEFE:

Antes de entrar en el siguiente mundo, tu amigo Buzz, que está hipnotizado por Specter, te retará para que le ganes en una carrera. Ten en cuenta que tú eres más rápido que él, y siempre que no te pares le sacarás ventaja.

Para vencerlo tienes que calcular bien los saltos. Si lo ganas, como premio recibirás cinco monedas.

MUNDO 7: PLAYA PRIMITIVA

Monos para superar nivel: 5.
Monos en total: 8.
Monedas: 1.

Para poder pasar este nivel, el profesor te dará otro nuevo invento, un **aro** que te permitirá correr más rápido y golpear a tus enemigos.

Este mundo es corto y fácil, pero no te acostumbres. Para empezar, en la playa encontrarás **cuatro monos** tomando el sol, echándose la siesta, haciendo castillos en la arena. Necesitarás atrapar tres para que se abra la puerta que has visto al entrar.

Una vez dentro verás un **mono** subido en una plataforma a la que accederás más tarde. Sigue el camino y pasa por el suelo abatible con cuidado de no caerte. Podrás ver que hay tres **monos**. Uno encima de ti que podrás atrapar con el propulsor. Los otros dos enfrente de ti. Espera que accionen el interruptor para que se extienda el puente. Uno se subirá a un **ovni** así que ya lo sabes, dale con la porra.

Ahora déjate caer por el precipicio y entra por la puerta. Sube en el ascensor, verás una puerta blindada y cerca, una rueda para abrirla. Dale con la porra, acciona tu súper aro y corre antes de que se cierre. Así atraparás al **mono** que estaba subido en la plataforma.

MONEDAS:

Ve a la gruta donde está el ascensor y mira con los prismáticos hacia arriba. Sólo tienes que saltar.





Al entrar en la playa encontrarás cuatro monos tomando el sol. Si vas con cuidado podrás atraparlos sin problemas.



Espera a que el mono pulse el interruptor para poder pasar al otro lado. Te será más fácil si usas el aro para cruzar el puente.



Para poder cruzar la puerta deberás girar la rueda, accionar el aro y ayudarte de los trampolines para ir más rápido.



MUNDO 8: OCÉANO PRIMITIVO

Monos para superar nivel: 5.
Monos en total: 8.
Monedas: 1.

Para pasar este nivel deberás dominar el uso del aro y del tirachinas.

Para empezar, deberás sumergirte en el agua y capturar al **mono** que está sobre el **pez martillo**. Simplemente usa la red del sumergible, pero con cuidado ya que ese pececillo te puede morder. Al salir del agua podrás ver que a la izquierda hay una rampa.

Si accionas el radar verás a dos **monos** contemplando una linda flor. Sube hacia ellos. Dale con la porra a la rueda, haz que tu aro gire y ve por la rampa antes de que el puente vuelva a su posición. De los dos **monitos** sólo encontrarás a uno, el otro hizo salto de altura con doble tirabuzón. Persíguele y cógele mientras nada. Si te fijas, verás que un **tiburón** sale de un túnel y se vuelve a meter. Ve hacia él y encontrarás dos caminos.

Para capturar al **mono** que hay en la sala de la derecha necesitarás el propulsor para elevarte hasta él, así que será mejor que elijas la otra ruta.

Entrarás en una habitación con dos caminos a elegir. Primero ve por el camino de la derecha, sortea los martillos gigantes y encontrarás uno de esos **macacos** que tienes que atrapar.

Vuelve al cruce y ahora dirígete a la izquierda. En esa sala encontrarás los tres **monos** que te faltan.

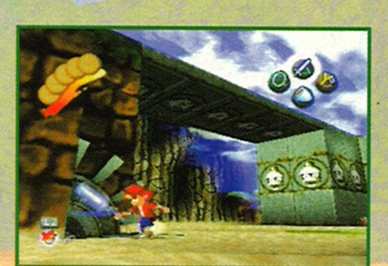
Al primero lo verás encima de un **tanque**: con el tirachinas puedes destrozar la cabina y atraparlo. El segundo está encima de ti: podrás subir desde la habitación de al lado, trepando por las **vigas** que hay adosadas en la pared. También desde ahí podrás acceder al **tercer simio**.

Fíjate bien y encuentra un palo con los extremos parecidos a una **diana**. Apunta con el tirachinas y trepa por él. Podrás acceder a la sala donde se encuentra el **último primate**.

MONEDAS:

La moneda está en la sala en la que te cargaste el tanque. Mira por el agua.





Acciona la rueda para que se baje el puente, gira el aro y sube por la rampa antes de que el puente suba de nuevo.



Podrás destrozar la cabina del tanque usando el tirachinas y las bombas explosivas. Después atrapa al mono.



Para cruzar la pasarela usa el aro esquivando los martillos. Tras la pasarela encontrarás un mono esperándote.

MUNDO 9: ISLA DE DEXTER

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 11.
Monedas: 3.

La única dificultad que tiene este nivel es que es un tanto laberíntico, así que lo mejor será que estés atento a las puertas, rampas, entradas y salidas que hay en este mundo.

Nada más entrar por la puerta del tiempo verás el rostro de Specter pintado en una puerta de madera. Prueba a darle con la porra para capturar el primer **mono** y accionar el interruptor que abre la compuerta de la jaula donde está la **tortuguita**. Ésta, obediente, se dirigirá al embarcadero, de tal forma que podrás atrapar al capitán de ese barco. ¿Y ahora qué? preguntarás. Bien, pues prueba a atizar con la porra o con el tirachinas el morro de **Dexter**. Una vez dentro de su estómago empieza el laberinto.

Al entrar podrás ver una plataforma flotante con un **mono encerrado** en ella, pero no lo podrás atrapar hasta que no tengas el coche teledirigido.

Busca con el radar hasta localizar otro **mono** en un saliente cercano a la plataforma flotante. Para atrapar al último **mono** de esta sala, sube por el barco inclinado teniendo mucho cuidado con los barriles. Una vez arriba salta a la plataforma y allí lo encontrarás.

En la zona donde se estrellan los barriles podrás encontrar una puerta por la que bajarás a las entrañas del animalito en el que te has metido.

En esta parte encontrarás nuevos enemigos que entorpecerán tu camino. Para que funcione el ascensor deberás vencer al **ojo colgante**. Al subir por el ascensor llegarás a una sala con dos puertas y dos **monos** vigilando enfrente de ti que puedes hacer caer con el tirachinas y atraparlos abajo.

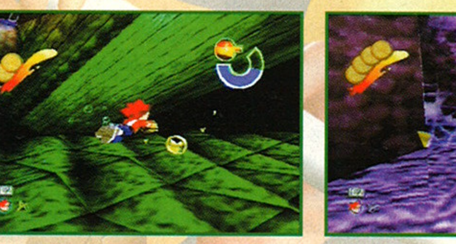
Para entrar por la puerta de la derecha necesitarás capturar **cinco monos**. Los encontrarás en la puerta que tienes a la izquierda. Para pasar acciona tu aro, pulsa el interruptor y corre. Ya puedes entrar por esa puerta, en la que encontrarás al último **mono** del nivel; pero no te resultará tan fácil cogerle. Deberás tener paciencia y dar unos cuantos chinazos a esos ojos que no hacen más que bajar del techo.



Haz puntería en la cara de Specter con la porra o con el tirachinas. La puerta se romperá y podrás acceder a una sala.



Para atrapar este mono deberás intentar que no te vea o te lanzará misiles.



MONEDAS:

Será muy fácil localizar las tres monedas que se presentan en este nivel.
La primera la verás al principio, al capturar el mono que pilotaba el barco.
La segunda también en el barco, pero no en el del principio, sino en el que estaba en la barriguita de Dexter: sumérgete en el agua y busca debajo.
La última moneda la encontrarás al bajar por la rampa, está oculta tras una plancha de cristal. Para cogerla espera a tener el súper puño, con el que romperás la plancha.

MUNDO 10: OCÉANO HELADO

Monos para superar nivel: 5.
Monos en total: 6.
Monedas: 1.

Esta vez te darán un pequeño respiro. En este mundo no hay segundas habitaciones, ni pasadizos, ni nada por el estilo. Para empezar encontrarás un **mono** que se irá escondiendo en los cuatro iglúes que hay en el escenario. Adivina por qué iglú saldrá y atrápalo.

El siguiente **simio** está tras una placa de hielo: si no lo encuentras activa el radar para ver dónde está.

Justo en frente de la placa podrás ver un **mamut**, y encima de éste a otro **macaco**. Para hacer que caiga apunta con el tirachinas y dispara cuatro veces. Sigue hacia delante hasta encontrar una plataforma a la que poder saltar. Hazlo, pero cuidado con el viento porque te puede hacer retroceder.

Una vez hayas cruzado el puente busca una rueda que podrás accionar con la porra. Sube por la zona donde están las **hélices**, saltando para no cortarte. Llegarás a un saliente en el que un **monito** está jugando con un ordenador, atrápalo y de paso destruye el ordenador. Las hélices se pararán y podrás acceder fácilmente al otro lado, en el que encontrarás a los dos últimos **monos**. Para localizar al último, acciona el radar y avanza con él. Así te será más fácil encontrarlo.

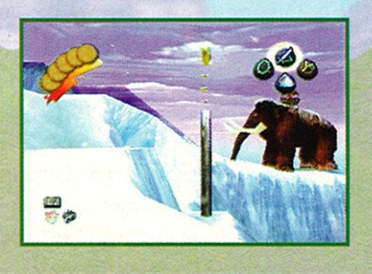
Atrapa al mono y golpea con la porra al ordenador para que las hélices dejen de funcionar y puedas pasar al otro lado.

Al accionar la rueda bajará una plataforma a la que deberás subir; pero cuidado con las hélices.

Fíjate en qué iglú sale una banderita y espera con paciencia a que aparezca el mono para poder atraparlo.

MONEDAS:

La moneda la encontrarás encima de un poste, justo en frente del mono que estaba encerrado tras una placa de hielo



MUNDO 11: CUEVA DE TÉMPANOS

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 9.
Monedas: 3.

Al entrar en este mundo conseguirás el propulsor, así que ya puedes atrapar los monos que te dejaste al principio.

Para empezar, dirígete hacia una habitación a la que accederás por un puente estrecho. En esa habitación encontrarás los dos primeros **monos** del nivel. Después ve hacia la puerta y sube con el propulsor por las escaleras: al final encontrarás al tercer **mono**.

Ahora verás que puedes seguir dos caminos. Opta por el de la izquierda con la ayuda de tu nuevo aparato. Sube por donde caen las bolas de nieve, gira a la derecha y entrarás en una nueva habitación. Mira hacia arriba y verás al cuarto **simio** subido en una plataforma. A la derecha de ésta hay unos escalones abatibles. Sube por ellos para atrapar al quinto **primate**.

Accederás a una nueva sala; cruza el puente de hielo y llegarás a una fase con **barca**, en la que están los cuatro **monos** que te faltan para completar el mundo. Primero deberás atrapar al **mono** que pilota el **ovni**. Fíjate en que debajo del agua hay una puerta. Si la cruzas podrás atrapar al séptimo.

Sal de nuevo a la zona de la isla, te faltan **dos macacos** más y para atraparlos deberás actuar con cuidado.

Los dos están encima de ti, uno en una **cueva** y otro en un **puente de hielo**. Primero oriéntate con los prismáticos. Para coger al que está en la cueva, vence a los enemigos que te encontrarás en la rampa y acércate a él sigilosamente.

Para coger al **último**, ten cuidado porque el puente es muy estrecho; recuerda que puedes controlar el ir más rápido o más despacio.



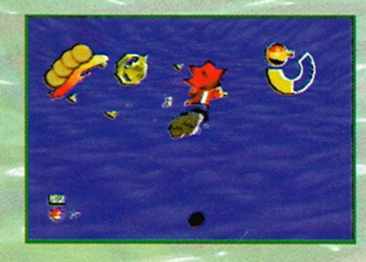


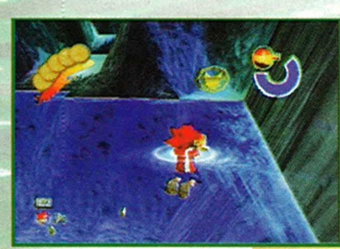


También en esta etapa deberás usar la balsa. Rema hasta llegar a las distintas plataformas que encontrarás en la sala.



Debajo del agua encontrarás una puerta y, tras ella, otro mono que se esconderá en los iglúes. Espera a que salga y atrápalo rápido o se volverá a esconder.





MONEDAS:

La primera moneda podrás encontrarla al principio del nivel, en la habitación donde estaban los dos primeros monos.

Para encontrar la segunda, antes de pasar a la sala donde caían las bolas, ve a la derecha y sumérgete en el agua, está situada en un rincón a la izquierda de la puerta.

La última moneda la verás en la última parte, en la zona de la barca. Búscala en el agua debajo del islote en el que derribaste el ovni. Usa el sumergible para atraparla.

MUNDO 12: BAÑO DE SIMIOS

Monos para superar nivel: 6.
Monos en total: 9.
Monedas: 2.

Para superar este nivel deberás dominar a la perfección el uso del propulsor y del aro, además de enfrentarte a enemigos "más grandes".

Al entrar en este mundo verás, justo delante de ti, a tu primer **mono**, acércate a él sigilosamente para poder atraparlo con facilidad.

Mira a tu alrededor: podrás ver un lago y una cascada. Tírate al agua y podrás ver un pasadizo debajo de la catarata. Detrás encontrarás otro **mono**. Hagas lo que hagas se dará cuenta de que estás ahí y te tirará misiles y bombas; así que para cogerlo deberás tener paciencia y habilidad.

Vuelve al lugar de partida. A la derecha tienes una puerta que te dará entrada a una nueva habitación. Ve a la derecha y llegarás a una sala en la que un **oso polar** se echa la siesta. Si te fijas hay dos puertas bloqueadas por unas **columnas** de hielo: para romperlas golpéalas con algo pesado.

Prueba a golpear al oso en el hocico de tal manera que resbale y choque contra las columnas. Por la puerta de la izquierda llegarás a otra sala similar.

Rompe las columnas de la puerta que tienes en frente para llegar a otra sala con un tercer oso. Aquí hay una puerta que te llevará a una habitación en la que el tercer **simio** manipula los ordenadores. Acciona el interruptor para que se abra la reja y poder atrapar al otro **mono** de esta fase.

Sal de nuevo al principio del mundo y trepa por las plataformas con la ayuda de tu propulsor hasta llegar a un puente de hielo. Es el momento de usar tu aro. Sincroniza bien el tiempo para pasar al otro lado sin que te toquen las bolas con pinchos. Así accederás a un pasadizo en el que además de encontrar a otro **mono** podrás seguir avanzando hacia nuevas salas.

Cuando salgas del túnel, sube por las plataformas para capturar a otro **primate** más. Si te fijas verás que hay otro puente de hielo con otra bola giratoria. Vuelve a accionar tu aro para cruzar y adentrarte en otra nueva sala donde hay tres **monos**.

Los tres están dándose un bañito en estas aguas termales. Para localizarlos con exactitud acciona tu radar.





Para pasar por el puente de hielo, usa tu aro y esquiva los obstáculos. Si te paras, caerás al lago y la corriente arrastrará a Spike hasta las cataratas.



Despierta al oso y dale con la porra de tal forma que al resbalar choque contra los bloques de hielo. Necesita dos golpes.





MONEDAS:

La primera moneda está en la habitación del oso polar, donde atrapaste tu primer mono, es decir, en la sala de los ordenadores.
La segunda está arriba, en el balneario, nada más entrar, arrinconada a la derecha.

JEFE:

Antes de pasar al siguiente mundo te toca enfrentarte de nuevo contra Buzz. Para vencerle recuerda que tú siempre irás más rápido. Deberás dominar el propulsor y colocarte al principio delante de él para sacarle gran ventaja. Si le ganas te dará un gran premio, cinco monedas de Specter para abrir los subjuegos.

MUNDO 13: TEMPLO SUSHI

Monos para superar nivel: 7.
Monos en total: 12.
Monedas: 3.

Dentro de lo que cabe, esta no es de las etapas más difíciles y tampoco de las más largas.

Nada más entrar y subir las escaleras, podrás ver que tres **monos** tienen una interesante conversación delante del templo. En el momento en que atrapes a uno, los otros dos se esconderán: uno dentro de la campana de la izquierda, y el otro en los cimientos del templo.

Si te fijas verás en el tejado del templo a otro **mono**. Haz que pierda el equilibrio con el tirachinas y podrás atraparlo en el suelo.

Ahora tendrás dos opciones, o te metes en el templo o en el pozo. Las dos partes son sencillas.

En el pozo encontrarás a dos **monos**. El primero en una plataforma encima de la lava, delante de ti. El segundo, en una plataforma a la izquierda del primero, detrás de la



Al accionar el interruptor, la estatua de Specter dejará al descubierto otra sala.





MONEDAS:

La primera de las monedas la encontrarás detrás del edificio donde está la campana. La segunda está en la sala del pozo, en una cueva situada encima de la puerta de entrada, a la que podrás acceder saltando por las columnas y trepando por las lianas (los triángulos dorados te marcarán el camino).
La tercera está en el templo, encima de la cabeza de la estatua, a la que podrás llegar trepando con ayuda de tu propulsor.



columna. Y el tercero un poco más escondido. Al lado de la estatua verás un interruptor que podrás accionar con el tirachinas. De ese modo la estatua se moverá descubriendo una habitación donde encontrarás el mono que te mostraba el radar. Después sal y adéntrate en el templo.

En esta sala encontrarás a los cinco **monos** restantes para completar el mundo. Al primero lo verás encima de la estatua que hay enfrente de la puerta de entrada. Desde ahí ve a la derecha y busca detrás de una de las columnas para encontrar al segundo, que te lanzará bombas y misiles para que te sea casi imposible cogerlo.

Al tercer macaco lo encontrarás también detrás de una columna pero a la izquierda y es más fácil de atrapar.

Los otros dos **monos** están subidos en las vigas del techo. Puedes subir a ellas ayudándote de las vitrinas que hay en las paredes y de tu propulsor.

MUNDO 14: MURALLA CHINA

Monos para superar nivel: 8.
Monos en total: 10.
Monedas: 3.

En este nivel deberás usar el salto con el propulsor con precisión para poder coger las monedas y algunos monos.

Al empezar, avanza por la muralla hasta llegar a una pequeña plataforma de madera y súbete en los ejes giratorios. Salta hasta llegar a un montículo en el que encontrarás al primero de los **monos** de este mundo.

Para volver, monta en el transportador. Te dejará en una construcción de madera. Déjate caer dentro para atrapar a otro **simio**.

Con el propulsor podrás subir de nuevo a la muralla. Sigue hacia delante y móntate en el rodillo gigante para entrar en una nueva habitación. Allí deberás atrapar a los tres **monos** que hay en la sala. Cuidado con ellos, porque cada vez que le den al gong harán que caigan sobre ti grandes pesas de hierro. Cuando los hayas cogido se abrirán unos escalones que te permitirán subir a una planta superior en la que hay otra puerta. Accederás a la otra parte de la muralla.

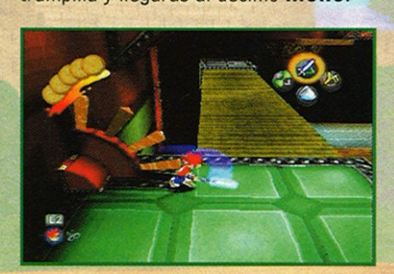
Tendrás que subir a una plataforma con sierra incorporada; desde ella acciona con el tirachinas el interruptor de la izquierda. Así se abrirá una compuerta enfrente de ti. A la derecha, hay unas plataformas de madera. Con el propulsor llega hasta ellas. Antes de subir del todo, busca un pequeño pasillo. Al final de éste encontrarás, observando el horizonte, a otro **mono**.

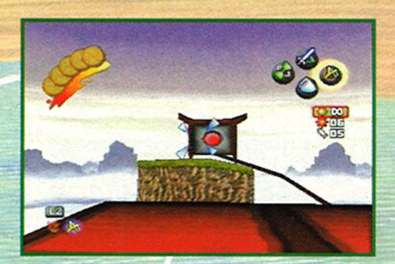
Después sube hacia los rodillos para llegar a una nueva habitación. En la parte de abajo encontrarás a un **mono** encerrado en una especie de **urna**, pero no lo podrás coger hasta que tengas el coche teledirigido.

Ve por el camino de la izquierda abriéndote paso con la porra, sube todo lo que puedas y localiza una especie de **diana**. Dale con el tirachinas para que se mueva y puedas engancharte a ella. Así llegarás al otro lado en el que te espera otro **mono**. Después de atraparlo ve por la puerta que tienes enfrente para salir de nuevo al exterior.

Engánchate en el palo como si fuera un parapente para seguir tu camino. Sube por la cuesta, sorteando los obstáculos hasta llegar al final en el que un **mono** se subirá a un ovni.

Te será fácil hacerlo caer con el tirachinas. Después, se abrirá una trampilla y llegarás al décimo **mono**.







Acciona con el tirachinas los distintos interruptores que encontrarás en tu camino, así accederás a nuevas zonas.

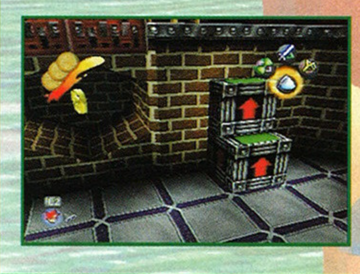
MONEDAS:

La primera está en una plataforma a la izquierda de la muralla, nada más empezar.

La segunda la conseguirás al capturar a los tres monos del gong.

La tercera está un poco escondida: en la última parte, antes de subirte en el palo, prueba a volar con el propulsor hacia la plataforma de tu derecha. Desde allí verás otra plataforma en la que encontrarás la última moneda.





MUNDO 15: CASTILLO DE TRETAS

Para superar nivel: Localizar a Specter.
Monos en total: 20.
Monedas: 4.

Esta vez tendrás que buscar a Specter, aunque todavía no podrás atraparlo. No obstante puedes ir capturando parte de los VEINTE MONOS que hay en los alrededores del castillo.

Para empezar, en vez de dirigirte hacia el castillo, ve a la izquierda y baja por la cuesta. En ese pequeño jardín encontrarás a dos **monos**, uno yendo hacia delante y otro hacia atrás.

Todavía no entres en el castillo. Localiza una plataforma con el tercer **mono** a la derecha del castillo. Ahora sí puedes entrar.

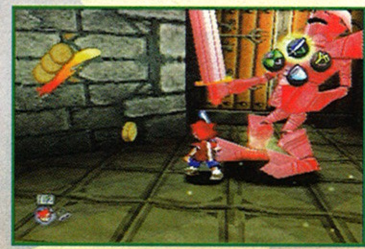
De frente verás una puerta con el sello de Specter. Para poder entrar te faltan por atrapar dos monos. Entra por la puerta de la izquierda. Accederás a una sala con dos campanas y entrando y saliendo de ellas verás un **mono**. En la misma sala hay otros **dos**. Acciona la rueda con la porra y súbete en la columna que se ha levantado.

Avanza hasta el final de la cuesta.

Desde ahí puedes acceder a la torre central con ayuda de tu propulsor y atrapar al **mono** número cinco.



Haz que suba la columna para pasar al otro lado. Usa también el propulsor.



No pasarás de habitación hasta que no derribes la armadura. Bastan cinco golpes







Una vez arriba localiza al **mono** número seis y salta hacia él. Sube de nuevo por la rampa por la que caen los barriles y sal por la puerta. Llegarás a la zona almenada del castillo, en la que verás al siguiente **mono** nada más entrar. El otro **mono** que te señalará tu radar no lo podrás atrapar hasta que te den un súper puño capaz de romper cosas bastante pesadas.

Si accionas el interruptor podrás llegar a la cima del castillo desde fuera.

Ahora ya se habrá abierto la puerta por la que antes no podías pasar.

Nada más entrar podrás localizar a dos **primates**, uno delante de ti, subido en el trono, y otro encima de ti, subido en una lámpara. Cuando los atrapes entra por la apertura que hay arriba a la izquierda que te dará acceso directo al **simio** número once. Después ve a la puerta de arriba a la derecha.

Al subir los peldaños verás a otro **mono** en una plataforma. Sigue hacia delante. Si te subes en la lámpara volverás a la puerta de entrada del castillo, así que busca una puerta abajo a la izquierda y llega hasta ella usando el propulsor. Entrarás en una sala con rampas cubiertas de hielo. Déjate caer por la primera y salta hacia el hueco en la pared que tienes enfrente.

Sentado en la guillotina encontrarás a un **mono**. En esa sala encontrarás otros dos **monos** más. Desde la zona en la que estás, con ayuda del propulsor y de un ascensor que hay en la pared, podrás llegar a la jaula de la izquierda en la que otro **mono** te espera. Después vuelve a usar el propulsor para llegar a la segunda rampa, salta hasta el toldo rojo y desde ahí a la segunda guillotina para atrapar al tercer **mono** de esta sala. Antes de salir deberás vencer a la **armadura de hierro** que vigila la puerta. Cuando lo hayas conseguido llegarás a los sótanos.

Nada más entrar verás un **mono** encerrado en una jaula que todavía no podrás atrapar. Si accionas el interruptor se abrirá una puerta que te llevará a las afueras del castillo, pero no hace falta que vayas por ahí. Si te tiras al agua encontrarás dos **monos** nadando a los que podrás atrapar con la red del sumergible.

Hay una entrada secreta debajo del agua que te llevará a la jaula en la que estaba el mono del principio. Después de cogerlo, nada hasta llegar al muelle en el que atrapaste uno de los monos que estaban en el agua. Avanza hasta una zona con plataformas móviles y pinchos en el techo. Si no logras pasar por encima, mete el turbo al sumergible y ve saltando hasta llegar al otro lado.

Entra por la minipuerta para llegar a una zona con grandes ruedas de madera. En una plataforma delante de ti hay un **mono** y en otra plataforma encima de ti encontrarás al último. Sube por las ruedas para apuntar al interruptor que te abrirá la puerta de la torre del castillo. Recuerda que puedes acceder desde fuera a esa zona.

Atraviesa la minipuerta y sigue por los pasillos del sótano. Tírate al agua y llegarás a las afueras del castillo. Después, sube por los escalones que accionaste al principio y entra por la puerta que abriste en la sala de los rodillos. Por fin habrás localizado a Specter.

JEFE:

Tras una breve charla con Specter y con su perrito faldero, tu amigo Buzz, deberás enfrentarte a un enemigo final bastante duro. Colócate en una zona desde la que tú puedas apuntar con el tirachinas y él no pueda darte con el hacha. El final del puente es un buen lugar. Apunta con el tirachinas y lánzale los proyectiles explosivos cuando deje su hacha en el suelo. No te canses, ya que tardarás un poco en vencerle. Después de ganarle podrás acceder a un nuevo mundo.





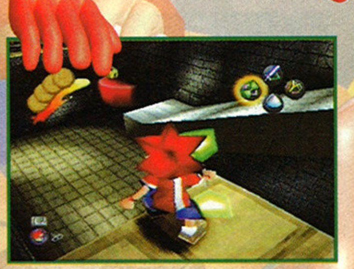




Para poder atrapar a los monos que hay en las guillotinas déjate caer por las rampas y salta antes de llegar al final y caerte al otro lado.



En la habitación de los grandes rodillos deberás encontrar el interruptor que te abrirá la última puerta en la que al fin encontrarás Specter.





MONEDAS:

Las monedas están situadas en lugares estratégicos. Sólo hay una que te será más difícil de encontrar que las demás.

Esta moneda está en una plataforma aislada detrás del castillo, a la que accederás con tu propulsor. Otra está en la sala de las guillotinas, encima del toldo rojo. La tercera la verás en la sala del trono, en la abertura de arriba a la izquierda. Y la última moneda la encontrarás en la última sala, encima de la rueda de madera más alta.

MUNDO 16: CIUDAD

Monos para superar nivel: 8.
Monos en total: 13.
Monedas: 3.

Al regresar a la estación del tiempo, el profesor te hará llegar el coche teledirigido. Con él podrás hacer salir a aquellos monos que estaban encerrados en jaulas.

Nada más adentrarte en el nuevo mundo deberás usar tu cochecito para poder atrapar al primer **simio**. Sube por los troncos hasta llegar a una sala de entrenamiento en la que encontrarás al segundo entrenando. Te harán falta tres **monos** para poder entrar en la zona del alcantarillado. Al tercero lo verás yendo desde la cueva a la izquierda, en un parque. La moneda que está encima de la catarata y el **mono** que está sobre la tubería no podrás cogerlos hasta el final del nivel.

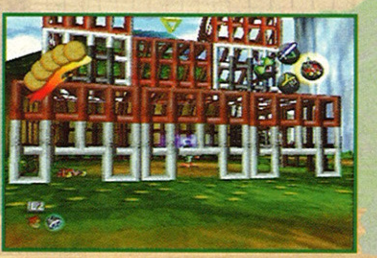
Después de coger al tercero dirígete hacia la alcantarilla. Sigue hacia delante y usa el coche para abrir la compuerta y poder atrapar otro **mono**. Además encontrarás a otro encerrado en una **jaula** con el suficiente espacio para que entre tu nuevo coche teledirigido: hazlo salir y atrápalo.

Sube por las escaleras y llega hasta una rampa muy inclinada. Con la ayuda del coche acciona el interruptor para que se extiendan unos escalones que te permitirán subir sin resbalarte.

Con el coche, entra en la jaula y acciona el interruptor. Hay una compuerta abatible que se abrirá justo debajo de tus pies. Resbalarás por una rampa y llegarás al principio de la alcantarilla. Así podrás atrapar al mono del piso de arriba. Haz lo mismo para llegar de nuevo a la zona de la rampa. En vez de accionar el interruptor, tírate al agua y súbete a la tubería. Entrarás en una habitación en la que caen grandes barriles.

Sigue la corriente que llevan los barriles, verás a un **mono** sentado en una plataforma al final de la rampa. Puedes subir de nuevo a la entrada de la habitación gracias a un ascensor que encontrarás a tu izquierda. Apoyándote en los barriles y con ayuda de tu propulsor, deberás llegar al otro lado de la estancia, en la que hay otra tubería. Pasa por ella para llegar a una sala con dos **monos**. Uno de ellos puede estar nadando, o con su hermanito en la plataforma más elevada. Busca una puerta debajo del agua. Tendrás el aire justo para salir al otro lado. El **mono** que estaba nadando saldrá, pulsando el interruptor, al lado de los barriles. Captura antes al **mono** que está sentado cerca del botón. Saca tu coche y ponlo encima del botón para que no se cierre la compuerta y no tengas que repetir lo de los barriles. Vuelve a la habitación anterior. Métete ahora por la tubería que tenía los ventiladores y acciona tu aro para no cortarte con las hélices. En una plataforma bastante elevada verás al penúltimo **primate**.

Para alcanzarlo usa el salto y el propulsor. En el agua encontrarás un túnel que te llevará fuera de la alcantarilla. Ya puedes atrapar al mono que estaba subido en la tubería.



Usa el coche teledirigido para asustar al mono y hacer que salga de su escondite: atrápalo rápido o se meterá en la jaula.



En este mundo deberás enfrentarte con enemigos más duros de vencer. Espera a que el robot esté quieto para golpearle.





MONEDAS:
La moneda de encima de la catarata podrás cogerla cuando salgas por el túnel. Otra deberás cogerla con el coche, en la habitación donde debes dejarte caer por la compuerta. Y la tercera está en la sala de barriles sobre la jaula.

MUNDO 17: FÁBRICA DE HERRAMIENTAS

Monos para superar nivel: 7.
Monos en total: 10.
Monedas: 2.

Empezarás este nivel utilizando un tanque. Con él puedes romper los grandes bloques que te impiden el camino. Al destrozar el que tienes en frente, dejarás al descubierto un **mono** que se subirá a un ovni.

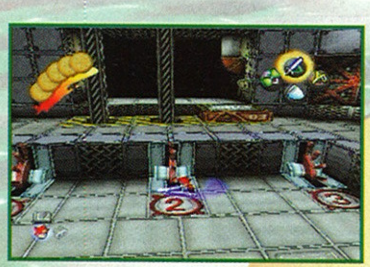
Si sigues avanzando, en frente de la puerta de la fábrica encontrarás otro **mono** que se subirá a una nave. Tanto al ovni como a la nave puedes destrozarlas con el tanque. Si, por el contrario, destruyen el tanque, vuelve al sitio donde te montaste por primera vez: allí encontrarás otro.

Una vez hayas capturado el segundo mono, entra por la puerta de la fábrica. Llegarás a una sala en la que hay dos puertas. Para pasar por una de ellas necesitas capturar tres monos. Así que ve por la puerta de la derecha y ve incorporando el coche a tu inventario. Con el coche podrás accionar los interruptores que te irán abriendo el camino. Cuando llegues al final encontrarás al tercer **mono** que necesitas para abrir la puerta.

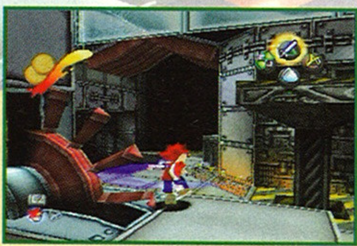
Para poder atraparlo sin que tire demasiados proyectiles, atóntale con el tirachinas y una de las balas rápidas. Accionando el interruptor saldrás al principio de la habitación. Sal de nuevo a la sala del principio y dirígete a la puerta que se ha abierto.

Al entrar colócate en el centro de la plataforma y sortea los rodillos que te impiden el paso. Cuando llegues al otro lado deberás accionar con la porra las tres ruedas por orden. Rápidamente usa tu propulsor para llegar a las plataformas que se han elevado.

En el piso de arriba hay una cinta transportadora y dos martillos. Instala el aro para pasar sin dificultades. Ahora estás en la parte de arriba de la sala del principio; antes de avanzar agáchate para atrapar al cuarto **mono.**



Para hacer que suban las plataformas, acciona por orden todas las ruedas.



Cuando el ascensor funcione, haz que baje el puente para llegar al otro lado



Para conseguir atrapar al mono deberás destruir al robot golpeándole por detrás.

Una vez lo hayas atrapado acciona la palanca con la porra para poner en funcionamiento el ascensor. Baja para accionar la rueda y que baje el puente.

Entra por la puerta para acceder a una nueva habitación llena de cajas. No te asustes, de entre las cajas saldrá un **robot** que deberás vencer para atrapar al siguiente **mono**. Para vencerlo espera a que vaya contra ti y se quede atontado, entonces golpéalo con la porra. Cuando lo atrapes, busca la puerta que hay detrás de las cajas y métete por ella. Encontrarás una sala con lava y ruedas en las que te tendrás que apoyar. Usa el propulsor para estar el menor tiempo posible encima de las ruedas. Al llegar al otro lado mira a tu alrededor; verás que hay un mono encerrado en una habitación sin puertas. Cuando obtengas el puño, busca en la pared una zona de distinto color y golpéala, de este modo podrás coger el **mono**.

En el pasillo en el que estás verás una rueda. Si la accionas, una tubería bajará para que puedas llegar al otro lado. Antes de accionarla déjate caer y encontrarás un **mono** encerrado al que podrás hacer salir con el coche. Sube de nuevo a la plataforma y acciona la rueda pero en vez de avanzar deja que suba de nuevo y atrapa así al **mono** que hay en el piso de arriba. Vuelve a accionar la rueda y antes de que suba del todo avanza hasta la puerta que tienes enfrente. Encontrarás una sala de empaquetado con cintas transportadoras. Ve subiendo por ellas. En las esquinas encontrarás zonas en las que descansar. En una de esas plataformas encontrarás al penúltimo **mono**. Desde esa plataforma puedes acceder a otra plataforma con cajas que tienes en frente. Llega hasta ella con el propulsor.

Allí te saldrá otro **robot** como el de antes. Destrúyelo de igual forma y atrapa al último **mono** de este nivel.



MONEDAS:

La primera moneda podrás encontrarla en la sala en la que usaste el coche teledirigido. Para poder cogerla es mejor que acciones las plataformas con el coche desde el otro lado.

La otra moneda está encima de una entrada, en la parte en la que accionaste la rueda para hacer bajar una tubería. Acciónala de nuevo, métete por ella y espera a que suba del todo, entonces podrás verla al fondo, encima de la puerta.

MUNDO 18: REPETIDOR DE TV

Para superar nivel: Localizar a Specter.
Monos en total: 12.
Monedas: 2.

Al entrar en el mundo, dirígete a la izquierda: encerrado en una caja está el primer mono, pero no podrás atraparlo hasta que no tengas el puño del profesor.

Entra en las oficinas y mira a tu izquierda. En la recepción podrás atrapar a uno de los **simios** de este nivel. Si atrapas otros dos más se abrirá la puerta del ascensor. Para localizarlos ve por la puerta de enfrente. Verás que hay una entrada arriba a la izquierda. Sube con el propulsor y verás uno de los **monos**. Para que te sea más fácil atraparlo lánzale con el tirachinas una de las balas súper rápidas.

Acciona el interruptor de la misma sala para que se seque el estanque y puedas llegar a otra sala de este nivel. Una vez abajo dirígete hasta la **balsa** y rema hasta encontrar a un **mono** en una plataforma. Si te descubre se tirará al agua así que, si no te quieres arriesgar, espera a que vuelva a subir.

Para atrapar al otro **primate**, que se encuentra en esta habitación, rema hasta llegar a una cueva. El **mono** estará trepando por el techo: haz que baje con el tirachinas. Se habrá abierto la puerta del ascensor y entrarás en una fase en la que necesitas el tanque.

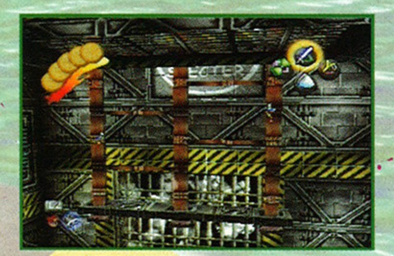
Si dejas el circuito con el tanque y te dejas caer, verás que hay dos **monos**. Uno vigilando y otro escondido en una caja. Las cajas puedes romperlas apuntando con el tanque. Puedes volver al circuito usando el ascensor.

Avanza por el circuito dejando atrás la puerta que necesita tres monos para abrirse. Al llegar a la siguiente plataforma te atacará un **mono** subido en una nave. Destruye la nave para cogerlo. En esa zona hay una puerta taponada por unas cajas. Usa el tanque para destruirlas. En la nueva sala verás dos grandes ventiladores que te fastidiarán un buen rato.

Para empezar deberás accionar el interruptor que tienes a tu izquierda; de ese modo saldrá un puente que te dará acceso a una plataforma superior. Al subirte encima de ella, la plataforma bajará así que será mejor que pises el interruptor para que el aire no te haga caer al vacío.

El truco está en activar y desactivar el interruptor con el coche para atrapar a los dos **monos** que trepan por las tuberías. Cuando los cojas se abrirá una compuerta en la pared. Rompe el cristal con el tirachinas y al entrar verás otro **mono** manipulando los ordenadores. Atrápalo y rompe el ordenador, así los ventiladores dejarán de funcionar y podrás coger al mono que está abajo.

Sal al circuito del tanque y métete por la puerta que se abrió cuando atrapaste los tres monos. Encontrarás a Specter y Buzz y verás al profesor y a Katy, a los que Specter secuestró.



Antes de entrar en la sala, incorpora a tu menú el coche para activar el ascensor.



Con el puño podrás romper fácilmente las cajas donde se esconden los monos

MONEDAS:

Una moneda la encontrarás donde usaste el coche. Para cogerla es mejor que acciones el puente desde el otro lado. La otra está encima de una entrada, donde accionaste la rueda para bajar una tubería. Acciónala de nuevo, súbete y espera a que suba, ve hacia el fondo y allí la verás.





JEFE:

Antes de poder hacer nada por el profesor y Katy deberás enfrentarte a una nueva máquina del monito blanco. Para destrozarla y pasarte el nivel, apunta siempre con la porra al círculo verde que se abrirá mientras coge fuerzas para seguir.

Deberás esquivar los misiles, dar con la porra los ovnis que vienen a por ti y saltar con el propulsor los rayos que te manda.

Necesita cinco golpes en la zona verde para destruirlo.

MUNDO 19: TIERRA DE SPECTER

Para superar nivel: Atrapar a Specter.
Monos en total: 24.
Monedas: 10.

Este es sin duda el mundo más largo que ha habido hasta ahora.

Dentro de la Tierra de Specter hay cinco fases: el mundo del Oeste, la montaña rusa, el circo, un circuito de karts y el castillo. En estas dos atracciones no podrás entrar todavía.

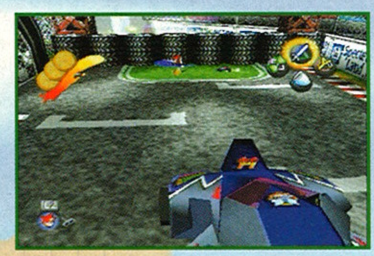
Primero ve a la tierra del Oeste. Allí encontrarás cuatro **monos**, uno encima del tejado de una de las casas y los otros tres detrás de las ventanas del edificio que tienes enfrente. Hazlos bajar con el tirachinas. Después dirígete hacia el circo.

En él encontrarás al **profeso**r. Para sacarlo de la jaula deberás subir por las plataformas hasta arriba del todo. Al llegar arriba deberás enfrentarte a un payaso. Primero dispárale con el tirachinas y para romper los globos explosivos usa la porra. Cuando pierda el equilibrio caerá dentro de la jaula en la que estaba el profesor, pero todavía no le has ganado, tendrás que darle tres golpes más con la porra.

Tras haber liberado al profesor deberás buscar a Katy. Entra en la montaña rusa. Antes de subirte en el vagón usa tu propulsor para llegar a las plataformas que tienes enfrente. Avanza hasta llegar a una cueva en la que un **mono** juega con las máquinas recreativas. Después de atraparlo súbete en la montaña.

Deberás saltar los obstáculos que ha preparado Specter, sino el vagón se romperá. Cuando llegues al final deberás entrar en una especie de pasaje del terror. Encontrarás a **Katy** encerrada en una jaula.





Entra por la puerta de la izquierda y avanza hasta llegar a otra nueva sala. Verás que hay una puerta a tu derecha por la que todavía no puedes pasar. A tu izquierda hay una entrada oculta que podrás descubrir rompiéndola con la porra. Sigue por el pasillo hasta llegar a la parte superior de una jaula en la que encontrarás un **mono** y dos interruptores. Al apretar el de la izquierda se abrirá un camino que te permitirá entrar en la habitación anterior. El otro interruptor te abrirá la puerta. Ve por el nuevo camino para llegar a la última sala de esta parte del nivel.

Deberás atrapar a los tres **monos**,que se irán escondiendo en los ataúdes, para poder liberar a Katy.

Tras haber rescatado a Katy y al profesor, deberás enfrentarte por tercera vez con Buzz, pero en esta ocasión en un circuito de karts.

Para ganarle, haz que se estrellen los coches teledirigidos con la porra. Cuando vaya a por ti, salta hacia delante y golpéale en la parte de atrás, en el círculo verde. Necesitará cinco golpes para que le ganes y despiertes a Buzz de su estado de hipnosis.

Después, Specter te invitará a que visites su casa. Se abrirá la puerta central que da acceso al castillo. Al entrar, salta por las plataformas de hierro para atrapar al décimo **mono**. Baja hasta accionar el interruptor que te abrirá el acceso al castillo. Al llegar, métete por una puerta que hay a la derecha de la entrada. Llegarás a otro **primate** que accionará una alarma, de tal forma que cuando salgas otros dos **monos** te estarán esperando montados en los ovnis.

Para atrapar al **simio** que dio la alarma deberás localizar un interruptor en la parte superior, que podrás accionar con el tirachinas. Se abrirá una compuerta que te deja el camino libre para cogerlo.

Tras haber cogido a los monos de los ovnis, se abrirá la puerta principal.

El primer **simio** que localizarás con el radar no podrás cogerlo hasta que no te den el puño y puedas romper las cajas. Sube por las escaleras hasta llegar a una habitación en la que encontrarás tres interruptores, dos en el suelo y uno en la pared. Acciona primero el de la pared para abrir una de las puertas.

Ve por la puerta de la derecha con tu coche teledirigido para que puedas accionar el interruptor que te dará paso a una sala de billar, donde encontrarás otro **mono**.

MONEDAS:

La primera moneda la encontrarás en la tierra del oeste, en los cuernos de toro. La dos siguientes en la montaña rusa. Cógelas con el vagón. En el pasaje del terror, al activar los peldaños que dan a la nueva habitación, sobre la puerta. Verás otra en el ascensor que lleva al castillo. Una vez en esa zona, en el césped al lado de uno de los ovnis verás la sexta. La siguiente encima del interruptor que accionaste para atrapar al mono que dio la alarma. La octava está cerca de la sala de los tres interruptores, en la parte de arriba. Otra moneda al descubrir la habitación que escondía la luz roja del mono. Y la última donde está el último mono.









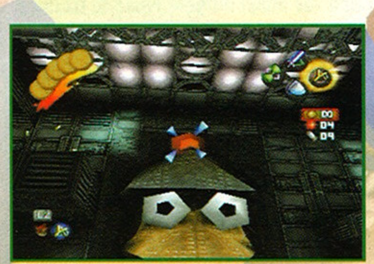
Al llegar a la sala de los interruptores, acuérdate de incorporar el coche y el aro en tu menú para poder ir a la otra sala.



Cuando obtengas el súperpuño encuentra las cajas que llevan sorpresa y golpéalas para llevarte el premio.



En el Oeste deberás usar el tirachinas para hacer que los monos pierdan el equilibrio y poder atraparlos en el suelo.



¿Verdad que la bombilla es un tanto sospechosa? Apunta con el tirachinas y descubrirás una nueva puerta secreta.

Sin abandonar esa zona, localiza con el radar al **mono** número dieciséis. Después puedes meterte por la puerta que has abierto antes. Verás un elevador que te subirá a una plataforma que era inaccesible para el propulsor y, sentado en el borde, verás otro **macaco**. Estás en la parte superior de la sala de los interruptores.

Con ayuda de tu coche acciona los dos botones a la vez y, con tu aro en acción, atraviesa la puerta. Métete por la boca del mono. Llegarás a una sala con el careto de otro mono y una plataforma muy elevada a la izquierda. La cuestión es pasar a la parte de abajo, darle a la rueda y sacarle los ojos al mono. Entonces, rápidamente, y con la ayuda de tu propulsor, debes apoyarte en los ojos para llegar hasta la plataforma. También puedes optar por romper la bombilla del casco con tu tirachinas llegar hasta allí con tu propulsor y de paso descubrir una habitación oculta con **mono** incluido.

Después, ve a la plataforma en cuestión. Verás dos **primates**: uno nada más y otro dentro de una jaula al que deberás hacer salir con el coche. Si accionas el interruptor, la puerta que estaba en la sala anterior bloqueada por los rayos se abrirá. Para salir de esta sala deberás tener bastante equilibrio, ya que hay veces que ni el propulsor te ayudará. Simplemente sigue los colores que te marca el suelo.

En esta zona hay dos **monos**. Uno en una plataforma bastante elevada, en la zona del suelo rojo. Podrás atraparlo con ayuda del salto y de tu propulsor. El siguiente mono está más arriba, en la zona azul, cerca ya de la salida de esta habitación. Agáchate para atraparlo.

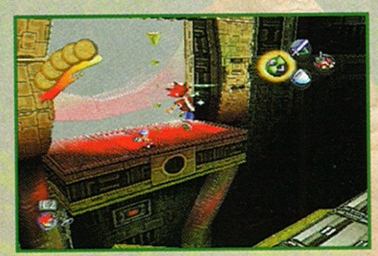
Para encontrar la salida sigue subiendo por el camino. Ahora sí llegarás a la última parte del juego.

El **mono** número veintitrés está encima de la puerta por la que has entrado, pero no puedes cogerlo desde donde estás. Avanza por los rodillos y por las plataformas móviles. Llegarás a una plataforma rosa y con el propulsor llegarás a una verde. Desde allí ve saltando por las plataformas hasta llegar al mono. Vuelve a la plataforma verde y usa el coche para accionar los interruptores. El del centro te eleva hasta los pisos superiores; los de los lados accionan unos puentes para que pases con mayor facilidad.

Ve primero al piso superior de la derecha y encontrarás al último **mono** que hay en este mundo. Después, ve a la plataforma de la izquierda, móntate en el columpio y acciona el interruptor para activar las escaleras que te llevarán a lo más alto.

Desde allí, acciona las ruedas dependiendo del lado en el que vengan las plataformas. Móntate en una que te lleve a la puerta del enemigo final. Pero antes de poder entrar deberás destruir al **robot** que te impide el paso. Después, acciona el interruptor para que se abra una puerta oculta tras el cuadro de Specter de la sala central y móntate en el ascensor. Métete por allí para enfrentarte a Specter.

Todavía no se ha acabado. El profesor te dará el puño para atrapar los monos que están escondidos en las cajas.



Para atrapar a uno de los últimos monos usa el propulsor sin apoyarte en los rodillos ya que pueden tirarte al vacío.





JEFE:

Primero se subirá en la cabeza del robot. Lo verás todo desde la vista subjetiva de Specter. Esquiva los proyectiles mientras te acercas; cuando aparezca "danger" en la pantalla dale con la porra seis veces. Después la cabeza se juntará con el resto del cuerpo para seguir la lucha. Desvía los disparos y cuando se pare para recargar energía dale con la porra en el círculo verde. En cada brazo dos veces. Por último te enfrentarás al resto del cuerpo. Necesitas otros tres golpes para vencerlo definitivamente.

MUNDO 20: RESULTADO FINAL

Para superar nivel: Atrapar a Specter.

Después de coger a todos los monos, a los 204, que no son pocos, el profesor te llevará a la nave en la que se esconde Specter. Tu misión no es matarlo, sino atraparlo con la red.

Primero deberás apuntar con el tirachinas al sillón hasta romperlo y Specter caiga al suelo.

Necesitará cuatro golpes. Una vez esté en el suelo, esquiva sus ataques y rómpele el escudo. Cuando se lo rompas dale con la porra. Después de cinco golpes, Specter quedará atontado en el suelo: será tu oportunidad para atraparlo.



Con el propulsor, esquiva los rayos que lanzará Specter para intentar destruirte.



Con el tirachinas haz que Specter pierda el equilibrio. En el suelo dale con la porra.

LOS SUBJUEGOS

Para poder acceder a los subjuegos necesitas recoger las monedas que hay repartidas por los mundos. Se abrirán minijuegos a los que podrás jugar siempre que quieras. Al coger diez monedas se abrirá el primer juego que trata de boxeo entre macacos. Cuando lleves veinte monedas, se abrirá el segundo juego, uno de snowboard. Con cuarenta monedas, abrirás el último; un juego muy entretenido de marcianitos.



El primer minijuego que se abrirá será el de boxeo. Recomendado para que puedas desahogarte cuando no consigas atrapar un mono o alcanzar una moneda.



Con veinte monedas podrás competir en el torneo de snowboard y refrescarte un poco tras haber sudado un rato cogiendo a los monos más difíciles.



El último juego que se abrirá será uno de marcianitos. Un clásico con el que sin duda pasarás buenos ratos tras derrotar a los enemigos más difíciles.

Crash Bandicoot 3

Conviértete en el rey de las plataformas

La tercera aventura de Crash es la más larga, sorprendente... ¡y difícil! de toda la serie. Eso lo sabéis muy bien los incondicionales que ya nos habéis pedido ayuda en más de una ocasión. Para resolver todos vuestros problemas hemos elaborado esta completa guía donde encontraréis al incombustible Neo Cortex, toda una muestra de nuevos y estrafalarios enemigos, a Coco, la amiga de Crash y, por supuesto, nuevos saltos y secretos que se interponen entre vosotros y la victoria total.

ZONA 1

1. TOAD VILLAGE

No te precipites con los caballeros con espada y espera el momento justo para atacarles sin que te partan en dos. Rompe rápidamente las cajas cambiantes porque tras unos segundos se volverán indestructibles y no podrás conseguir la Gema Gris. Recoge el Cristal por el camino y entra en la fase de Bonus a través de la baldosa con interrogación. Cuando inicies la contrarreloj intenta conseguir todos los segundos extras que puedas de las cajas amarillas.



Si quieres conseguir la Gema Gris de este nivel, no esperes demasiado para romper esas cajas blancas. Tras unos segundos cambiando se harán de acero sólido.

Gema Gris: Rompe todas las cajas, incluidas las del Bonus.
Reliquia: Recorre el nivel antes de que se cumpla en tiempo.





En todas las fases de Bonus hay varias cajas que tendrás que romper necesariamente. Casi siempre accederás a ellas a través de una baldosa como ésta.



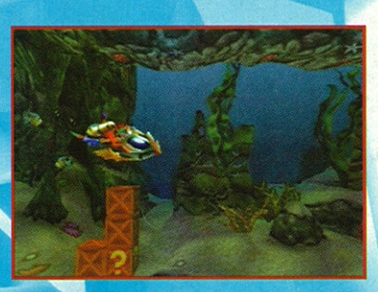
2. UNDER PRESSURE

Aprende a controlar la inercia de Crash lo antes posible o te verás en problemas más adelante. Las minas suponen el obstáculo más difícil del nivel.
Cuando consigas el propulsor submarino dispara a todo bicho y mina que veas con los torpedos, además podrás utilizar estos últimos para romper los corales rojos del fondo y descubrir algunas valiosas cajas. Por el camino verás algunas cajas cambiantes que tendrás que romper sin perder un segundo.



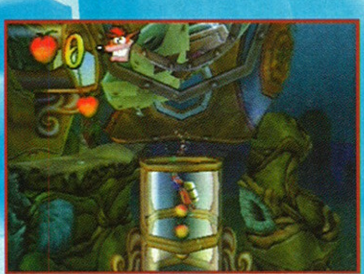
Esos bichos se camuflan bastante bien con su entorno por lo que tendrás que tener mucho cuidado y mirar bien. Ten mucha precaución en la contrarreloj.

Gema Gris: Rompe todas las cajas, incluidas las del Bonus.
Reliquia: Recorre el nivel antes de que se cumpla en tiempo.



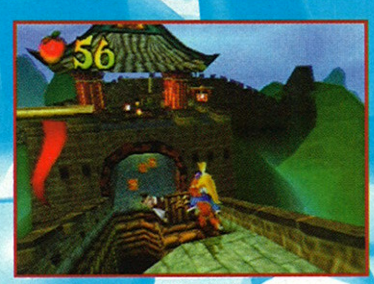


Los torpedos que lanza el propulsor son imprescindibles para conseguir todas las cajas, pues con ellos descubrirás las cajas que hay ocultas entre los corales rojos.



3. ORIENT EXPRESS

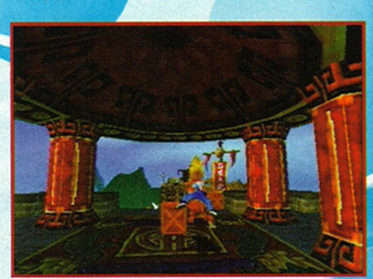
Tomarás el control de Coco para montar en un tigre. Cuando veas el segundo portal del camino salta sobre el tipo que sale del suelo para subir a la parte alta de dicho portal en donde podrás romper tres cajas necesarias para la Gema Gris. En la contrarreloj pulsa R1 para ir más rápido.



Si saltas sobre el tipo que sale de la trampilla serás impulsado hasta lo alto del portal. En algunos hallarás cajas.

Gema Gris: Destroza las cajas.
Reliquia: Pulsa todo lo que puedas R1 para batir el tiempo.





Además de recoger las cajas que hay ahí arriba, podrás saltar desde lo alto y recoger cajas de otro modo inaccesibles.

4. BONE YARD

Empezarás con un Triceratops pegado a tus talones, no hace falta que te pares a romper las cajas porque de eso se encargará él, aunque no recibirás su contenido. En la fase de Bonus hay una caja con una flecha que te permitirá llegar a unas cajas que hay a la derecha. Si tienes la Gema Roja podrás participar en una nueva carrera contra el dinosaurio que te recompensará con la segunda Gema Gris, aunque necesitarás la habilidad del doble salto.

Gema Gris 1: Rompe todas las cajas del nivel.
Gema Gris 2: En la carrera de la Gema Roja contra el triceratops.
Reliquia: Si reúnes las tres máscaras te será más fácil.



Antes de romper cualquier caja en las fases de Bonus, mira antes si te sirven para llegar hasta otras cajas cercanas.



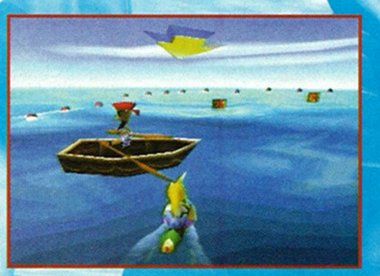
El tramo al que te transportará la Gema Roja será mucho más fácil si tienes la habilidad que te dará el primer Jefe.

5. MAKING WAVES

De nuevo Coco, pero ahora en moto acuática. Esquiva las minas y los piratas, y mientras recoges las cajas y el Cristal por el camino.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Es imprescindible que consigas los segundos extras.





Intenta evitar a esos piratas o tendrás un gran dolor de cabeza. Además perderás una de tus preciadas vidas sin remedio.



En niveles como éste, son imprescindibles los segundos extras de las cajas amarillas a la hora de conseguir cualquier Reliquia.

JEFE ZONA 1: TINY TIGER

Un conocido de la anterior entrega te espera en un coliseo romano. No dejes de moverte mientras que salta, cuando clave el tridente, golpéale. Tras evitar a los leones, Tiny repetirá los mismos movimientos, hazlo tú también y será pan comido. Cuando acabes con él te podrás realizar una superplancha.





Esquivar a los leones es fácil, pero si cometes un error te convertirán en su cena y tendrán que volver a empezar.



Cuando Tiny clave el tridente en el suelo podrás golpearle sin peligro para tu salud. Repítelo otras dos veces más.

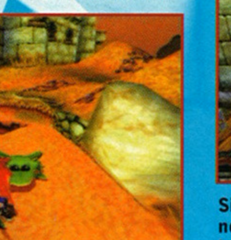
ZONA 2

6. GEE VIZ

Mucho cuidado con los magos y sus bolas de energía.
En el Bonus, antes de golpear la caja de la exclamación, rompe la caja que hay a tu derecha, en mitad del salto. Al final del nivel no olvides golpear la caja verde de la exclamación para que exploten todas las cajas de nitro.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Avanza saltando por el agua para ir más rápido.





Si golpeas la caja con exclamación ahora, no podrás romper la caja que hay a la de la derecha, en mitad del salto.

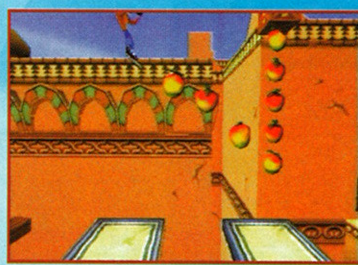


Los magos son un verdadero incordio. Esquivar sus ataques no es fácil y además resisten dos de tus golpes.

7. HANG'EM HIGH

Cuando estés sobre una alfombra, salta lo más alto que puedas pues hay cajas que no se ven a simple vista.
En el Bonus antes de romper las cajas, mira antes si te sirven para llegar a otros sitios. No te olvides del Cristal.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Gema Amarilla: La cogerás después, en el nivel 27.
Reliquia: No es nada fácil, así que date mucha prisa.



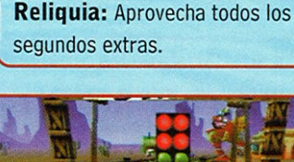
Salta todo lo que puedas para romper unas cajas que apenas se ven, como ésta que hay en la parte alta de la pantalla.



Los monos son fáciles de eliminar, aunque tendrás que darles dos veces para que dejen de molestarte con los jarrones.

8. HOG RIDE

Crash monta en su moto dispuesto a pasar como una bala por la meta en primera posición. Utiliza las flechas de la calzada para aumentar tu velocidad de forma considerable.
Si pasas sobre los impulsores de la calzada podrás aumentar tu velocidad y asegurarte la primera posición.



Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Aprovecha todos los segundos extras.



Aprovecha la velocidad extra que te dan las flechas del suelo para conseguir que tus rivales muerdan el polvo.



Cuando el semáforo encienda la segunda luz roja, acelera y saldrás haciendo un caballito y a toda velocidad.

9. TOMB TIME

Para tomar el camino de la izquierda en la bifurcación necesitas la Gema Violeta, aquí conseguirás la segunda Gema Gris y encontrarás las cajas que te faltaban para la primera Gema Gris.
Cuando vuelvas al camino principal tendrás que recorrerlo hacia atrás hasta la bifurcación para conseguir todas las cajas y terminar el nivel con primera gema gris en tu poder.

Gema Gris 1: Rompe las cajas.
Gema Gris 2: En el tramo de la Gema Violeta.
Reliquia: Con las tres máscaras es más fácil.

Esas zonas iluminadas no están de adorno. Utiliza un doble salto y los dardos que salen de la pared no te darán.



Camina por las baldosas con el nombre Cortex, si lo haces por las de color rojo, éstas se derrumbarán y caerás al vacío.

10. MIDNIGHT RUN



Encima el segundo portal hay unas cajas necesarias para la Gema Gris. En la contrarreloj no dejes de utilizar el turbo o no llegarás a tiempo.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Sin utilizar el turbo es imposible.



Tras recoger esas dos cajas, salta desde el borde para poder golpear las vidas extras de las cajas flotantes del fondo.



Además de usar el turbo en las contrarrelojes, hazlo para pegar grandes saltos y recoger algunas cajas.

JEFE ZONA 2: DINGODILE



Cuando se quede sin escudo, acércate a él y atízale sin compasión. Pero hazlo rápido o te carbonizará con su disparo.



Cada vez que reduzcas la vida de Dingodile con un golpe, aumentará la rapidez con la que te disparará.

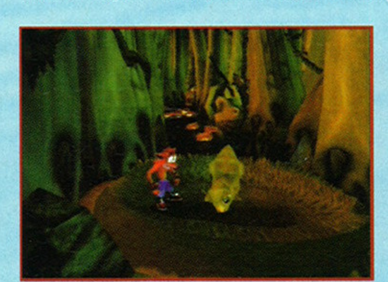
El tipo en cuestión va armado con un lanzallamas y está protegido por unos anillos de hielo. Primero disparará unos proyectiles hacia arriba que caerán sobre ti, fíjate en su sombra y no dejes de correr. Después te atacará directamente con el lanzallamas, pero cada vez que dispare destrozará una parte de su escudo así que muévete alrededor suyo hasta que quede desprotegido y puedas acercarte a él y atizarle. Repetirá el mismo mecanismo otras dos veces pero cada vez más deprisa. Se te dará la útil habilidad del salto doble.

ZONA 3

11. DINO MIGHT!

Cuidado con tus compadres los bandicoots, espera a que dejen de girar para atacarles. Cuando tengas la Gema Amarilla monta en ella y te transportarán a una zona en donde podrás hacerte con una Gema Gris y algunas cajas.
Cuando seas devuelto al camino principal, camina hacia atrás hasta dar con la Gema Amarilla de nuevo y romper todas las cajas que te has dejado. Ahora ya puedes seguir hacia delante hasta el final del nivel con todas las cajas en tu poder.

Gema Gris 1: Necesitas romper todas las cajas para conseguir esta gema.
Gema Gris 2: En el camino de la Gema Amarilla.
Reliquia: Utiliza el doble salto para saltar la hierba.



Ese bebé dinosaurio te servirá para atravesar un trecho del nivel a toda velocidad, pero si te golpean lo perderás.

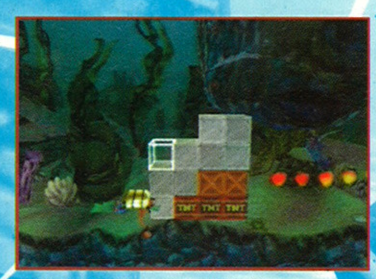


La segunda Gema Gris te espera en el trecho al que te llevará la Gema Amarilla. No olvides romper las cajas después.





12. DEEP TROUBLE


Al final del trayecto podrás hacer que la caja transparente se vuelva sólida. Cuando esto ocurra podrás pasar.


Los remolinos son el obstáculo más difícil de estos niveles. La inercia de Crash no te ayudará demasiado.

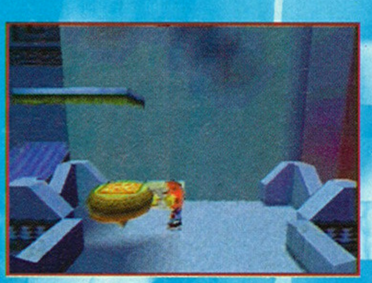
No olvides disparar a los corales rojos para recoger las cajas de su interior. Cuando llegues a un punto en el que puedes ascender, no lo hagas y ve a la derecha hasta ver un camino cortado por cajas metálicas, observa la caja transparente. Sigue por el camino ascendente hasta el final y golpea la caja de la exclamación. Ahora vuelve al camino cortado, golpea la caja de TNT y avanza por la nueva entrada. Al final de este camino podrás coger la Gema Roja y hacer explotar todas las cajas de nitro para obtener la Gema Gris.

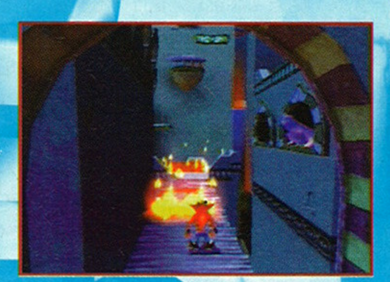
Gema Gris: Rompe todas las cajas.
Gema Roja: La encontrarás en el camino obstruido.
Reliquia: Cuidado con las prisas y los remolinos.

13. HIGH TIME

Los enemigos más complicados son las mujeres incendiarias y los lanza cuchillos. A mitad de camino hay una plataforma calavera a la que podrás montar si llegas hasta ella sin perder ninguna vida por el camino. Esta plataforma te llevará a una difícil zona donde podrás recuperar la Gema Violeta.
Si ves que el nivel se te resiste, vuelve cuando hayas conseguido el bazooka.

Gema Gris: rompe las cajas.
Gema Violeta: en el subnivel de la plataforma calavera.
Reliquia: Las tres máscaras te allanarán el camino.

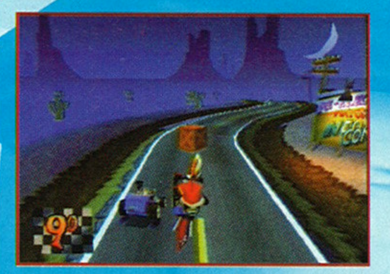

Si quieres montar en esa plataforma tendrás que llegar a ella sin haber perdido ni una sola vida anteriormente.


Estas agradables señoras te arrojarán bonitas bombas incendiarias para iluminar tu tortuoso camino.

14. ROAD CRASH

Otra fase "motera" a lomos de tu Harley. Esta vez es bastante más complicado que la anterior, pero tampoco es imposible.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: No pierdas ni un segundo extra.




No te acerques mucho a los coches. Como en la vida real, el que va en la moto siempre se lleva la peor parte.


Si te caes en uno de esos boquetes, despídete de la primera posición. Si te pasará, mejor vuelve a empezar otra vez.

15. DOUBLE HEADER

No te asustes cuando veas a los tipos con dos cabezas que intentarán estamparte con sus porras. No los puedes matar, como mucho, dejarlos inconscientes un rato, pero puedes esquivarlos con relativa facilidad.
En el Bonus, no actives la primera de caja TNT antes de haber golpeado la caja de la exclamación.

Gema Gris: rompe todas las cajas.
Reliquia: es más fácil de lo que parece.


Si golpeas esas cajas de TNT ahora destruirás la caja de la flecha y no podrás romper la de encima más tarde.


Ese tipo de dos cabezas que ocupa la mitad del camino es indestructible. Sólo lo dejarás inconsciente si saltas sobre él.

JEFE ZONA 3: N. TROPY

Prepárate porque no será tan sencillo como los dos jefes anteriores. Tendrás que esperar a que termine de atacarte para golpearle tú a él. Primero lanzará una bola de energía que tendrás que esquivar para después saltar las barreras que creará, de arriba a abajo y de un lado a otro. En ese momento creará un sendero que te permitirá llegar hasta él.
Repetirá el mismo mecanismo otras dos veces pero cada vez más deprisa. Al final conseguirás el "torbellino de la muerte".


Sólo cuando finalice su ataque y se pare a recuperar el aliento podrás acercarte a él para intentar quitarle algo de vida.


Siempre utiliza el mismo patrón de ataque: primero bola de fuego y después barrera de energía de un lado a otro.

ZONA 4

16. SPHYNXINATOR

Al empezar ve hacia atrás para descubrir unas cajas. En la bifurcación, en el camino de la izquierda hallarás unas vidas extras pero ninguna caja (para llegar: doble salto con torbellino). El de la derecha es el camino principal, aquí encontrarás todas las cajas necesarias para la primera Gema Gris. Monta en la Gema Azul, completa este nuevo tramo y la segunda Gema Gris será tuya. No desaproveches las cajas y vidas extras del Bonus para poder aumentar tu contador de vidas.

Gema Gris 1: Rompe todas las cajas del nivel.
Gema Gris 2: La encontrarás en el tramo de la Gema Azul.
Reliquia: Utiliza el torbellino para poder planear.


Esos tipos del lanzallamas pueden complicarte la existencia más de lo que crees, más aún sin el bazooka.


Siempre que empieces un nivel, intenta avanzar hacia atrás para ver si hay alguna caja como en este caso en particular.

17. BYE BYE BLIMPS

La primera de las fases en avión. No dejes de disparar a todo lo que veas, tu misión es derribar siete dirigibles. Utiliza el botón cuadrado para esquivar las balas de los cazas enemigos. Para la contrarreloj: observa que los dirigibles están situados formando un círculo, así no tendrás que andar dando vueltas.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Si te centras en los dirigibles no habrá problema.


Dispara a los dirigibles para que te den el Cristal de este nivel. Recuerda que están escoltados por algunos cazas.


No dejes de disparar y así te llevarás algún caza por delante. No te molestes en ir a por ellos porque son ilimitados.

18. TELL NO TALES

Se repite el mismo mecanismo que anteriormente pero con más minas, tiburones, y más problemas. Para descubrir todas las cajas, rodea a los barcos piratas. Ten paciencia en la contrarreloj porque no es nada fácil, más que nada porque con las prisas seguro que te comes alguna mina.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Sin los segundos extras no lo conseguirás.

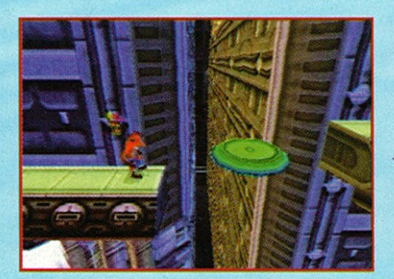

Espera el momento adecuado para pasar junto al pirata del ancla. Cuidado con las prisas al intentar obtener la reliquia.


Recorre los dos caminos y así te asegurarás de que no te dejas ninguna caja sin romper a lo largo del nivel.

19. FUTURE FRENZY

Una fase futurista no demasiado fácil. Ten cuidado sobretodo con las cápsulas con pinchos, salta por encima de ellas con un doble salto. El Bonus se las trae, hay un trecho donde tendrás que combinar los saltos dobles con los giros con planeo en el aire: buen momento para repasar movimientos.

Gema Gris 1: Tendrás que recogerla en el nivel 29.
Gema Gris 2: Rompe todas las cajas, incluidas también las del nivel 29.
Reliquia: Para poder conseguirla deberás obtener las tres máscaras.


No seas impaciente y espera a que esas plataformas se pongan de color verde para saltar sobre ellas y poder avanzar.

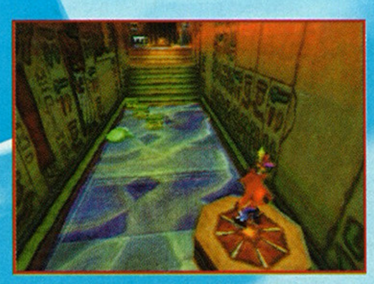


Las cajas de TNT se activarán tanto si saltas sobre ella como si reciben un golpe cuando rompas las cajas de debajo.

20. TOMB WADER

Uno de los niveles más difíciles del juego. Calcula bien el momento en el que tienes que pasar por el agua para no ahogarte. Hay una fase de Bonus en la que tendrás que mirar primero bien antes de golpear las cajas con exclamación. Si llegas a la plataforma de la calavera sin haber perdido ninguna vida te llevarán a un sendero bastante difícil donde obtendrás la Gema Azul.

Gema Gris: Todas las cajas.
Gema Azul: Monta en la plataforma de la calavera.
Reliquia: Cuidado con las prisas, no te vayas a ahogar.


Calcula bien el momento para cruzar hasta las escaleras. Si sube el agua antes de llegar hasta ellas, estás muerto.



Complicadillo ¿verdad? Menos mal que en las fases de Bonus no se pierden vidas al caer al vacío, sólo vuelves a empezar.

JEFE ZONA 4: N. GIN

N. Gin es un tipo duro de pelar, por lo que seguro que te llevará unos cuantos intentos conseguir derrotarlo. Dispara primero a las ametralladoras de sus brazos y después a los lanzamisiles. Cuando se transforme, lo primero y más útil es destruir el lanzaminas de la parte inferior de su cuerpo. Mucho ojo con los cañones de los lados. Una vez que acabes con todo su armamento será sólo un mal sueño. Recibirás el utilísimo bazooka.





Una de las armas más molestas de N. Gin es su lanzador de minas de la parte inferior. Destrúyelo en primer lugar.



Cuando acabes con él, recibirás el bazooka. Es el item más útil del juego, y lo utilizarás en multitud de ocasiones

ZONA 5

21. GONE TOMORROW

El uso del bazooka será imprescindible con los robots cuando dejan de disparar y con las cajas con exclamación que estén fuera de tu alcance. Para la segunda Gema Gris, no rompas la caja de madera con flecha que hay al principio del nivel, ni la caja de TNT que hay sobre un puente metálico. Monta en la Gema Verde, rompe todas las cajas y recoge la primera Gema Gris para volver a montarte en la Verde. Te dejará junto a la caja de la flecha para que rompas la caja que acaba de aparecer. Sigue tu camino y detona el TNT de antes, para que la explosión rompa las dos cajas bajo el puente. Termina el nivel y tendrás las cajas.

Gema Gris: Todas las cajas.
Gema Gris 2: En el tramo de la Gema Verde.
Reliquia: Imprescindibles los segundos extras.



Dispara con el bazooka a las cajas que están fuera de tu alcance, como ésas de las exclamaciones que hay a los lados.

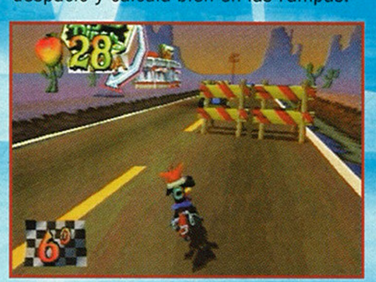


No rompas la caja de la exclamación si quieres conseguir la primera Gema Gris del nivel. Rómpela más tarde.

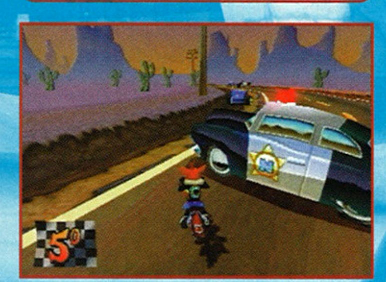
22. ORANGE ASPHALT

Otra carrerita en moto. No es muy complicada pero sí bastante larga. Cuando vayas a coger las cajas ve despacio y calcula bien en las rampas.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Reliquia: Aprovecha todas las flechas impulsoras.



Mucha valla de obras, pero los boquetes siguen estando en su sitio. Tendrás que seguir esquivándolos.

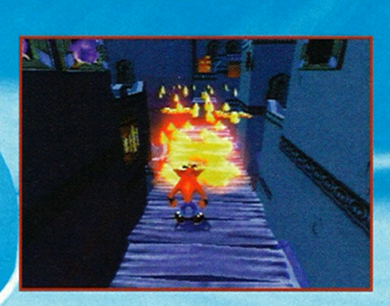


En esta ocasión los coches de policía se moverán de un lado a otro de la carretera para intentar pararte.

23. FLAMING PASSION

Si no fuese por el bazooka, este nivel sería desesperante, así que ya sabes, dispara a todo bicho viviente. Tu artillería será especialmente útil contra las pirómanas de las ventanas y con las cajas de nitro en el Bonus. A mitad del nivel podrás montar en una plataforma con una calavera si no has perdido ninguna vida en lo que lleves de nivel. En el trecho al que serás llevado por esta plataforma podrás recoger la Gema Verde. En este momento deberías tener todas las gemas de colores para el nivel 25.

Gema Gris: Rompe las cajas.
Gema Verde: Usa la plataforma de la calavera (sin perder vidas).
Reliquia: Aprovecha el bazooka.



Ahora podrás acabar con las pirómanas de las ventanas gracias a tu bazooka.



El uso del bazooka no es demasiado recomendable en la contrarreloj ya que hará que pierdas algunos segundos.

24. MAD BOMBERS

Esta vez es Crash quien hará de Barón Rojo. Persigue a los aviones grandes utilizando la flecha de la parte superior de la pantalla. Cuando estés cerca de uno, dispara a los dos motores de sus alas para derribarlo e ir a por otro.
Pulsa el botón cuadrado para esquivar las ráfagas de los cazas, si no lo haces te derribarán en más de una ocasión.

Gema Gris: Dispara a todas las cajas volantes.
Reliquia: Difícil, afina tu puntería para derribarlos rápidamente.


Dispara a los dos motores de los aviones grandes para derribarlos y así conseguir el Cristal. Y ya sólo te queda uno.

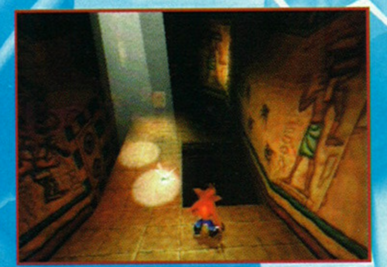

Conseguir derribar a los cinco aviones en el tiempo necesario para la reliquia de la contrarreloj no es una tarea nada fácil.

25. BUG LITE

Si has jugado a otras entregas de Crash te sonará este tipo de nivel. Corre todo lo que puedas porque la luz que dan los insectos es limitada.
Repite los bonus hasta memorizar la localización de las cajas, porque hay que romperlas a oscuras. Antes de subir a la Gema Azul asegúrate que tienes las demás gemas de colores.

Gema Gris 1: Todas las cajas.
Gema Gris 2: En el camino de las Gema Azul.
Reliquia: Bastante fácil.


Durante todo el tramo al que te llevará esa Gema no hallarás ni un checkpoint que te facilite un poco la vida.


Salta ese abismo planeando con el remolino en vez de pasar por los focos de luz.

JEFE FINAL: NEOCORTEX


Tras cada golpe, las máscaras cambiarán su forma de moverse y tendrás que evitar su mortal contacto como sea.


Para que la vida de Cortex disminuya, empújalo al agujero de la mitad de la sala cuando baje su escudo de energía.

Esquiva el rayo que forman las dos máscaras, mientras que evitas los disparos de Cortex. Cuando empiece a colocar minas, su escudo desaparecerá y podrás acercarte para golpearle, pero hazlo hasta que caiga por el agujero del medio de la sala. Tras darle la primera vez, las máscaras formarán un remolino que irá a lo loco por toda la habitación. Ten cuidado y dale a Cortex cuando baje su escudo. Repítelo otra vez y acabarás con él para conseguir las zapatillas veloces.
Podrás disfrutar de dos finales diferentes dependiendo del número de gemas que tengas en tu poder en ese momento.

NIVELES EXTRA Para acceder a estos niveles tendrás que ganar de 5 a 30 contrarrelojes.

26. SKI CRAZED

Despacito y con buena letra. Ese es el secreto para completar este nivel porque el agua está, literalmente, plagado de minas. No te dejes ninguna caja en los saltos, y no olvides golpear la caja verde con exclamación que hay cerca del final para conseguir las 100 cajas. Busca la Caja detonadora de las nitro para conseguir la Gema Gris. La hallarás en una de las rampas del final.

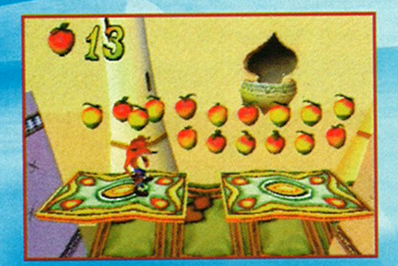
Gema Gris: Rompe todas las cajas del nivel.
Reliquia: No es tan difícil como parece si sabes aprovechar los segundos extras.


Acércate despacito a estas cajas o las bombas te mandarán al fondo del mar.

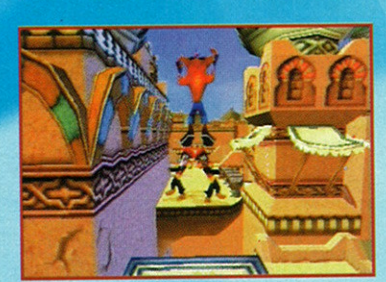

Cuidado con las cajas de nitro que hay mezcladas las normales en las rampas.

27. HANG'EM HIGH

Aparecerás en una zona secreta de este nivel en la que no habías estado. No hay ninguna caja y lo único que tienes que hacer es superar los obstáculos que hay entre la Gema Amarilla y tú. Al recogerla te trasladarán al final del nivel de Hang´em High para que lo abandones, pero esta vez con la gema en tu poder.




Esa plataforma te llevará al final del nivel para que puedas salir con tu nueva Gema.


Salta sólo cuando estés seguro de que los espadachines no te cortarán en pedazos.

28. AREA 51

Esta vez la carrera es a oscuras y contra ovnis. Tendrás que practicar bastante antes de poder quedar en primera posición. No desperdicies ninguna de las flechas propulsoras que hay en el suelo. Si te estrellas o te caes por algún agujero, sal de nivel y vuelve a empezar porque no te puedes permitir ni un solo fallo. Cuando vayas a por la Gema Gris, conduce despacio porque las cajas aparecerán de golpe ante ti y no tendrás posibilidad de reaccionar.

Gema Gris 1: Queda en primera posición.
Gema Gris 2: Recoge todas las cajas.
Reliquia: Casi más fácil que quedar primero.



No desesperes y conseguirás quedar en primer lugar tras varios intentos. Intenta memorizar el recorrido y será más fácil.



Ahora los coches de policía vienen directamente de frente. Si chocas contra uno ya no quedarás primera posición.

29. FUTURE FRENZY

En esta nueva parte del nivel podrás conseguir la primera Gema Gris. Utiliza el bazooka a diestro y siniestro. Al acabar esta parte te devolverán al nivel Future Frenzy que ya conoces. Ve hacia atrás con cuidado hasta el principio y luego avanza hacia delante hasta el final para poder romper todas las cajas.

Gema Gris 1: Está por el camino.
Gema Gris 2: Ahora podrás romper todas las cajas.

El bazooka sirve también para romper las cajas normales y recoger sus manzanas.



Las plataformas de colores volverán a aparecer, pero ahora no hay contrarreloj.

30. RINGS OF POWER

Cada vez que pases por un aro hazlo pulsando cuadrado y ganarás más velocidad. No dejes de disparar para dar a tus rivales y a las cajas de nitro del camino. No te costará mucho superar esta carrera.

Gema Gris 1: Queda primero y pasa por todos los aros.
Gema Gris 2: Derriba todas las cajas del camino.
Reliquia: Aprovechando la velocidad que dan los aros es fácil.



Si pasas por los aros dando una vuelta conseguirás mucha más velocidad.



No pares de disparar para derribar las cajas de nitro que hay por el camino.

NIVELES SECRETOS

31. HOT COCO

Utiliza el bazooka a discreción. Al acabar te devolverán al nivel Future Frenzy. Retrocede hasta el principio y luego avanza para romper las cajas.

Gema Gris: Todas las cajas.
Reliquia: Encuentra la caja detonadora rápidamente

Esa es la caja que hará explotar las cajas de nitro que no te dejan salir del nivel.

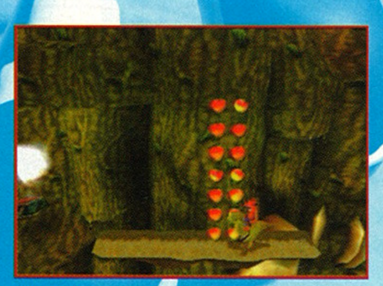


Esta vez no habrá ninguna flecha que te oriente a lo largo del camino.

32. EGGIPUS REX

Pasa por los aros pulsando cuadrado y ganarás velocidad. Dispara sin parar a tus rivales y a las cajas de nitro. No te costará mucho superar esta carrera.

Gema Gris: Completa el nivel.
Reliquia: Recórrelo sin apenas detenerte.



Limítate a recoger las manzanas y a saltar de plataforma en plataforma.



Esos bichos son los únicos obstáculos que hallarás en todo el camino.

Si has conseguido todas las gemas que te hemos descrito, deberías tener 44 Gemas Grises, todas las Gemas de colores y todos los cristales. Con todo esto tendrás una 102% o más del juego y podrás ver el verdadero final tras vencer a Cortex. Existe una Gema Gris más, pero para obtenerla debes conseguir 30 reliquias de oro o platino.
Ahora que tienes las zapatillas veloces, las reliquias de oro no son muy difíciles de conseguir. Las de platino las obtendrás si haces el tiempo suficiente para que te den una de oro y además consigues golpear todas las cajas de tiempo extra del nivel.

Metal Gear Solid

Lo que te faltaba por descubrir



La obra maestra de Konami encierra un buen número de secretos que poco a poco hemos ido descubriendo. Tras numerosas partidas jugadas probando todo lo imaginable, hemos recopilado una amplia colección de trucos, curiosidades y situaciones hilarantes que, junto a la guía que os ofrecimos hace un par de meses, se convierten en el manual más completo para todo aquel que quiera exprimir al máximo las posibilidades de esta revolucionaria aventura de acción y espionaje.

CAMBIAR EL COLOR DE LA PANTALLA DE TÍTULO:

Cuando salga la pantalla de inicio, exactamente en la que aparecen las palabras "Press Start", podéis cambiar el color del fondo pulsando cualquier dirección en la cruceta digital. No afecta al desarrollo del juego ni nada parecido, pero al fin y al cabo es una curiosidad, ¿o no?





CÓMO MANEJAR LAS CÁMARAS DE VÍDEO EN EL MODO BRIEFING:

El modo Briefing, aparte de ofrecernos información relativa a la misión de Snake, también esconde un secretillo.
En algunas de las cintas de vídeo que componen este modo habréis visto aparecer las palabras "Camera Change" y "Camera Free". Cuando veáis la expresión "Camera Free", podéis cambiar ligeramente el enfoque de la cámara pulsando las direcciones de la cruceta digital, mientras que podéis aumentar y disminuir el zoom con los botones Cuadrado y Triángulo.
A su vez, cuando aparezca la expresión "Camera Change" en pantalla, podéis cambiar de cámara pulsando el botón Círculo. Recordad que, cuando ambas expresiones aparezcan juntas en pantalla, podéis combinar todas estas acciones.

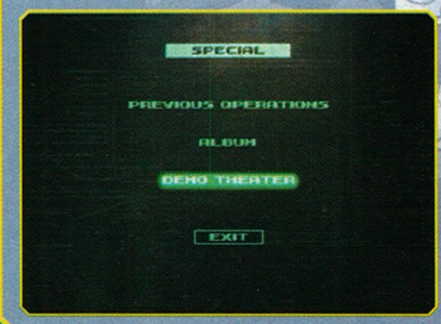




En la esquina superior de la pantalla podéis ver las expresiones Camera Free y Camera Change.

EL MODO TEATRO:

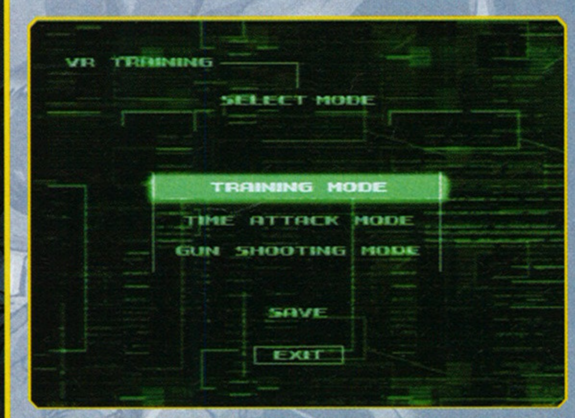
Al completar el juego por primera vez, aparecerá una nueva opción dentro del menú Special, llamada Theater, que os permitirá disfrutar de todas y cada una de las secuencias de vídeo que aparecen a lo largo de la aventura, incluidas las de comunicación vía Codec.
Recordad que cuando hayáis descubierto los dos finales del juego podréis verlos a través de esta opción, siendo el Roll A el que corresponde a Meryl y el Roll B el que corresponde a Otacon. Gracias a esta opción, *Metal Gear Solid* se convierte en una auténtica película.





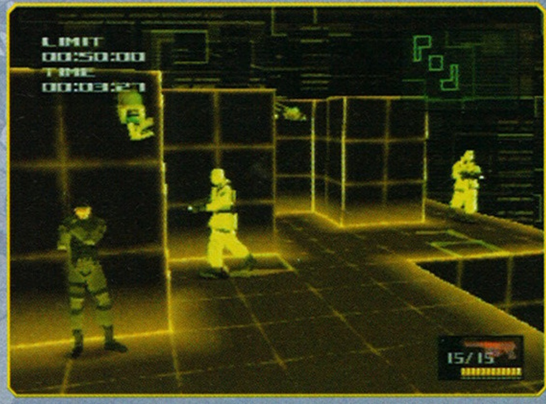
EL MODO VR TRAINING:

Probablemente, la obsesión generalizada que supone disfrutar de la historia de *Metal Gear Solid* os habrá hecho olvidar las posibilidades del divertidísimo modo de juego VR Training, que también esconde unos cuantos escenarios secretos. Para descubrirlos tenéis que pasaros los 10 niveles iniciales, momento en el que aparecerá la opción Time Attack, que se caracteriza por un ligero aumento de la dificultad y por la existencia de unos límites de tiempo mucho más reducidos en cada nivel.
Cuando los completéis, aparecerá una nueva categoría de niveles, llamada Gun Shooting Mode, en la que tenemos que acabar con todos los soldados en un margen de tiempo, disponiendo únicamente de cinco balas por enemigo.
Una vez que completados estos dificilísimos niveles aparecerá un último grupo de misiones que, bajo el nombre de Survival Mission, suponen el último obstáculo a superar. Lo peor de todo es que tan sólo disponemos de 8 minutos y medio para completarlos todos y empezamos con tan solo 30 balas (a las que sumaremos las que dejen los soldados abatidos). Sólo cuando consigáis superar estos cuarenta niveles podréis consideraros unos maestros de la infiltración y, por extensión, de este fantástico juego.





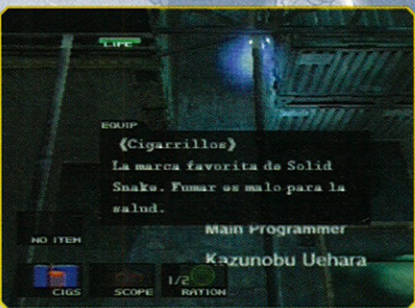


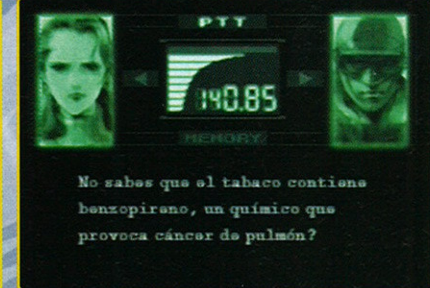


El modo VR Training, aparte de permitirnos dominar las acciones de Snake, nos propondrá enfrentarnos a 40 retos de dificultad creciente. En estos niveles la paciencia es nuestra mejor arma.

NO AL CONSUMO DE CIGARRILLOS:

Este detalle demuestra que quien ha criticado vorazmente a «Metal Gear» por el absurdo tema del Diazepan, ni siquiera se ha tomado la molestia de jugarlo durante unos minutos.
Muchos de vosotros ya os habréis dado cuenta de que cuando activamos el menú de objetos y seleccionamos los cigarrillos, aparece un mensaje antitabaco tan simple como escueto: "Fumar es malo para la salud". Además, si Snake "fuma" durante mucho tiempo, su barra de energía bajará de forma progresiva.
Lo que a lo mejor no os habéis dado cuenta es de que si activamos los cigarrillos y hablamos con Campbell a través del Codec, aparece la doctora Naomi Hunter y nos echa una gran "bronca" acerca del consumo de tabaco, y nos suelta una documentada exposición científica sobre el proceso de cómo el tabo provoca el cáncer. Para que luego digan...











NIVEL DE DIFICULTAD EXTREMO:

Cuando completéis el juego por primera vez, aparecerá un nuevo nivel de dificultad, llamado Extremo, que cuenta como algunas variaciones, como la escasísima munición de la que dispondremos, la completa desaparición de las raciones (sólo nos las darán los soldados que eliminemos) o la ausencia del radar. Tened en cuenta que esta opción sólo la encontraremos cuando iniciemos una partida nueva, no cuando comencemos a jugar cargando nuestros avances desde la tarjeta de memoria.





CUIDADO CON LA SALUD:

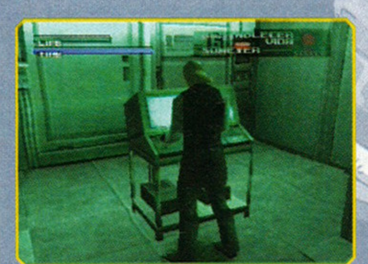
Si no superáis el "interrogatorio" de Revolver y, por tanto, sois enviados a la celda como prisioneros, Snake podrá disfrutar de un estupendo catarro si se acerca a Sasaki, el guarda que le custodia. Como sabéis, este soldado está constipado y desprende con cada estornudo unos cuantos virus. Si nos acercamos demasiado a él, Snake se contagiará. Con los virus en nuestro cuerpo, podremos ver cómo Snake estornuda cada minuto, haciéndose imposible avanzar sin ser descubierto. Pero no os preocupéis, porque el catarro puede ser curado con la medicina que encierra una caja verde con una cruz roja. Otra forma de caer enfermo consiste en escapar de la celda cuando Sasaki se dirige al baño por segunda vez, es decir, tras superar por tercera vez la tortura.
Por otra parte, si dejamos que Snake esté un corto período de tiempo en la zona helada sin hacer nada, también cogerá un resfriado. Para curar a Snake podéis contactar con Otacon, quien os dará pistas sobre los pasos a seguir.





MÁS PUNTOS DE VISTA

En algunas situaciones de alta tensión y nerviosismo, nos olvidamos sistemáticamente de utilizar la vista subjetiva. En algunos casos, como por ejemplo, durante el interrogatorio o la conversación con Liquid al final del juego, no tiene mayor importancia y tan sólo nos permite ver la situación desde otra perspectiva (ver cómo Revolver Ocelot manipula la infernal maquinita no tiene precio). Sin embargo, en otras situaciones, como por ejemplo, al disparar los misiles Nikita o durante el duelo final a bordo del Jeep, la vista subjetiva nos permite apuntar mucho mejor, logrando paralelamente que nuestra barra de vida sufra menores daños.



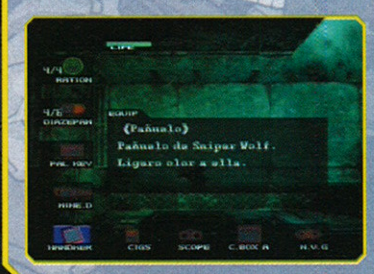
Durante el interrogatorio podemos ver a Revolver manejando su maquinita.



La vista subjetiva nos permitirá descubrir la posición de Psycho Mantis.

EL PAÑUELO SÍ TIENE UTILIDAD

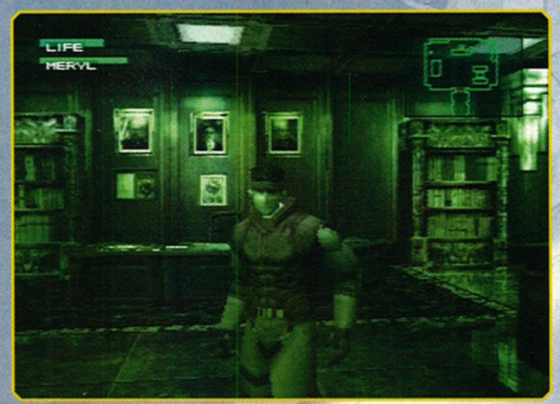
A pesar de que en la guía del número anterior dijimos que el pañuelo de Sniper Wolf no tenía utilidad, seguro que muchos habréis descubierto que sí la tiene. Si lleváis equipado este objeto cuando paséis por la cueva, el olor del pañuelo evitará que os ataquen los lobos. Quedarán prendados con vuestro aroma.





MERYL POSEÍDA:

Justo antes de enfrentarnos a Psycho Mantis, Meryl caerá presa de sus poderes psíquicos. Si pulsáis el botón de vista subjetiva en este momento, conseguiréis ver el entorno que os rodea desde el punto de vista de Meryl. El color verdoso con el que nos percibe la nieta de Campbell indica que se encuentra bajo los poderes de Psycho Mantis.



Cuando Meryl pase a ser controlada por Psycho Mantis, la vista subjetiva nos mostrará el entorno desde su perspectiva.

UNAS BALAS ESPECIALES:

Si tenéis la bandana en vuestro poder, que como sabréis, se consigue viendo el final feliz en el que aparece Meryl, y que sirve para disponer de munición ilimitada, podéis poner en práctica un truco que aumentará el potencial destructivo de la metralleta Fa-Mas. Si os fijáis en el marcador de las balas de este arma, veréis que los tres últimos proyectiles aparecen marcados en color rojo. Estas tres últimas balas son especiales, se las conoce como trazadoras, y aparte de infligir más daño sobre el enemigo, se sirven de un sistema de puntería similar al de la pistola Socom, es decir, disponen de una mirilla láser que se fija en el objetivo más cercano, por lo que resulta mucho más fácil acertar sobre el blanco. El truco en cuestión consiste en activar la bandana cuando en el cargador de balas queden sólo estos tres proyectiles y no antes, de forma que podremos disparar sin límite estas balas especiales.







Si nos acercamos con el dispositivo de camuflaje activado, colocaremos la carga si ser detectados.



Cuando vayáis a detonar la carga, procurad alejaros lo suficiente, o acabaréis en el suelo...

SOLDADOS "EXPLOSIVOS":

Una vez hayáis conseguido los explosivos C4, podéis utilizarlos de una manera especial, pero siempre con mucho cuidado.
Debéis situaros detrás de un soldado, acercaros a él con mucho sigilo y tener activados estos explosivos en el inventario de armas. Pulsando Cuadrado colocaréis una carga de C4 en su espalda, y a pesar de que os detectará y dará la voz de alarma, poco podrá hacer para salvarse. Si, por el contrario, probáis esta técnica con el dispositivo de camuflaje activado (que se consigue al completar el juego viendo el final con Otacon), los soldados no os detectarán en ningún caso... y su final será el mismo.

LAS CHICAS SON GUERRERAS:

Snake es un tipo duro de pelar, forjado en mil batallas. Pero, sin duda, no tiene muy buena mano para las mujeres. Cuando estés muy cerca de Meryl, prueba a ejecutar un combo sobre ella pulsando repetidamente el botón Círculo. Con esto, Snake golpeará carias veces a Meryl, quien sin ningún tipo de contemplaciones le devolverá los golpes y, de paso, le dará una pequeña lección sobre cómo tratar a las mujeres.



SÓLO POR MOLESTAR:

Aparte de ser un instrumento de comunicación muy importante en el desarrollo del juego, el Codec esconde también algunas situaciones curiosas. Contactad con Mei Ling, la encargada de guardar nuestros avances, y esperad a que aparezcan las opciones Save y Not Save. Elegid no guardar los avances (Not Save) y repetid la operación unas 8 veces (en algunas ocasiones sale en el décimo intento). Con esto conseguiréis varias reacciones distintas por parte de Mei: que os diga que la dejéis en paz, que haga una mueca de extrañeza e incluso ¡¡que os saque la lengua!!



Tras las primeras 3 llamadas, Mei Ling nos invitará a que la dejemos en paz ...



y cuando esté harta de nosotros optará directamente por sacarnos la lengua.

UNA TERCERA VÍA DE ESCAPE:

Aparte de esconderos debajo de la cama o utilizar el ketchup, existe una tercera forma de escapar de la celda en la que Snake es encerrado tras el interrogatorio que, entre nosotros, podríamos llamar "para torpes".
Para ello es necesario ser descubiertos por Sasaki, el soldado que nos vigila, en las dos intentonas anteriores, es decir, al escondernos debajo de la cama y al utilizar el Ketchup. Cuando volvamos a pasar el interrogatorio, el misterioso Ninja nos abrirá la puerta, desapareciendo poco tiempo después.

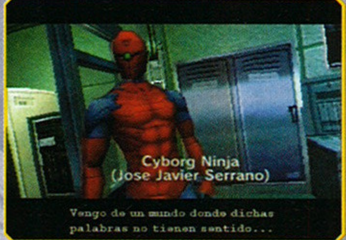




SNAKE DE GALA Y "SPIDERMAN" NINJA:

Cuando comencéis una partida desde la tarjeta de memoria, habiendo completado el juego dos veces y teniendo en vuestro poder la bandana y el dispositivo de camuflaje, observaréis a lo largo del juego un par de cambios de vestuario. El primero de ellos es el smoking de Snake, que podréis ver nada más salir de la zona inicial del juego, es decir, en cuanto se quite el traje de buzo en el ascensor. El segundo, y no menos sorprendente, es la vestimenta del misterioso Ninja al más puro estilo Spiderman.





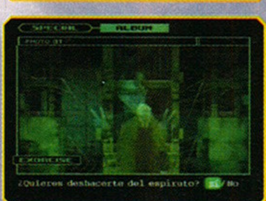
FOTOS FANTASMAGÓRICAS:

Si pensábais que ya habíais destripado completamente esta obra maestra del videojuego y que conocíais todos sus secretos, quizás se os haya pasado por alto descubrir a los 43 fantasmas que habitan en sus dos CD´s. Para capturarlos necesitáis la cámara de fotos, que se encuentra muy cerca del lugar en el que Snake se enfrenta a Revolver Ocelot. Con ella en vuestro poder podéis tomar todas las fotos que queráis, pero recordad que cada foto que salvéis ocupa dos bloques en la tarjeta de memoria. Todas estas fotografías "con fantasma" son un pequeño guiño de los creadores de este título, ya que en cada una de ellas aparece un integrante del staff de desarrollo (grafistas, programadores...). Para localizarlos os recomendamos que os fijéis en el radar, puesto que en algunos casos, veréis un punto parpadeando que indica la posición exacta del fantasma (como por ejemplo, en el pasillo que da pie a la entrada del laboratorio de Otacon), mientras que en otros casos requieren un ángulo y un zoom concretos. No os desesperéis si no salen a la primera. Ánimo.















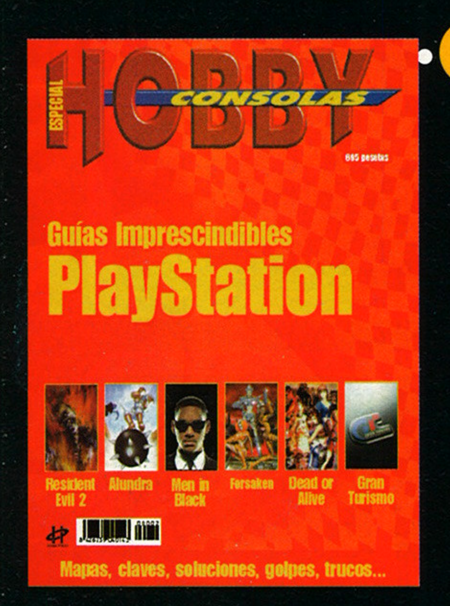


Aquí tenéis la ubicación de los 43 fantasmas que existen en el juego:

1. Kojima: En el laboratorio de Otacon, en el cuadro de la derecha.
2. Matsuhana: En el pasillo lleno de cuerpos, justo antes del laboratorio de Otacon.
3. Sato: Torre de comunicación A, en el tejado destruido por un misil del Hind D.
4. Nakamura: En la mancha de sangre que deja Meryl al ser disparada por Sniper Wolf.
5. Shinkawa: Al fondo del pasillo en el que tiene lugar el enfrentamiento con Sniper Wolf, en la segunda columna.
6. Uehara: En una de las barandillas del montacargas en que aparecen los cuervos.
7. Negishi: La cascada en las alcantarillas cercanas a la base subterránea de Metal Gear.
8. Mizutani: Durante la pelea con Metal Gear.
9. Korekado: El cuarto de baño de los hombres, en la planta donde nos espera Psycho Mantis.
10. Sasaki: Los cuadros de la sala donde peleamos con Psycho Mantis .
11. Sonoyama: Fotografía la máquina con la que Ocelot interroga a Snake.
12. Toyota: El contenedor situado en el centro del almacén en que tiene lugar el duelo con Vulcan Raven.
13. Kozyou: Detrás del tanque de agua que hay en el paraje helado, donde tiene lugar el combate contra el tanque.
14. Shimizu: En la cueva de los lobos, en la primera de las zonas donde tenemos que reptar
15. Kaneda: El espejo del cuarto de baño de mujeres, en la planta en la que nos espera Psycho Mantis.
16. Fukushima: De espaldas al helipuerto, mirando hacia el mar.
17. Takabe: En el laboratorio de Otacon, en una de las cristaleras.
18. Fujimura: En el ascensor de la torre de Comunicación B.
19. Shikama: En el suelo electrificado.
20. Kimura: En la base subterránea donde está Metal Gear, fotografía la punta del cañón railgun del Mecha.
21. Kobayashi: Una de las rocas del paraje helado.
22. Okajima: Los gusanos que cubren el cuerpo del verdadero jefe DARPA, en la celda.
23. Nishimura: Cerca del cuerpo de Kenneth Baker, después del combate con Ocelot.
24. Mukaide: El reflejo de uno de los charcos, en la cueva de los lobos.
25. Onoda: Durante el combate con Ocelot, fotografía la zona donde Baker está atado.
26. Kitao: El cuerpo inerte de Decoy Octopus, el falso jefa DARPA.
27. Yoshimura: En el conducto de ventilación que lleva al hangar de los tanques, el camino que no tiene salida.
28. Hirano: Ascensor de la Torre de comunicaciones, en lo más profundo de la rejilla superior.
29. Muraoka: En el agua de la zona en que comienza el juego.
30. Ishiyama: En el helipuerto, en la zona más alta del edificio.
31. Ito: Dentro del ascensor que lleva al hangar de los tanques
32. Jerem Blaustein: Fotografía el cuerpo inerte de Sniper Wolf.
33. Yoshioka: El puente de la tercera planta de los hornos de fundición (o Blast Furnace).
34. Mori: Fotografía el ascensor (con las puertas abiertas) de la Torre de comunicaciones B, exactamente en la planta baja.
35. Kinbara: En la zona oscura de las escaleras, donde somos perseguidos por numerosos soldados.
36. Tougo: Al final de la sala de calderas (en los hornos de fundición), donde el vapor no para de brotar.
37. Makimura: En una de las salas ocultas de la armería (en una de las que hay que utilizar C4 para abrir la sala).
38. Kutome: Cabina de control de Metal Gear, donde nos encontramos con Revolver Ocelot y Liquid.
39. Tanaka: El soldado que duerme en el helipuerto.
40. Shigeno: En la cámara de seguridad que vigila las escaleras del helipuerto.
41. Yamashita: La cabeza nuclear del misil más cercano a la puerta del almacén de armas nucleares (la zona en la que no podemos utilizar armas).
42. Kobayashi: Cerca del auténtico jefe DARPA, en la celda donde retienen a Snake entre interrogatorios.
43. Scott Dolph: Bajo el puente que une las dos Torres de comunicación, en la zona oscura situada a la izquierda.

Las fotos que toméis sólo se pueden ver a través de la opción Álbum que aparece en el menú Special.

Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



695 Ptas. .... Nº 2

• RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

• GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

• FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

• MEN IN BLACK
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

• ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

• DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.



695 Ptas. .... Nº 3

• TEKKEN 3
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

• MEDIEVIL
Desvela TODOS sus misterios.

• CRASH BANDICOOT 3
Cómo acceder a TODOS los niveles.

TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.

Completa tu colección

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

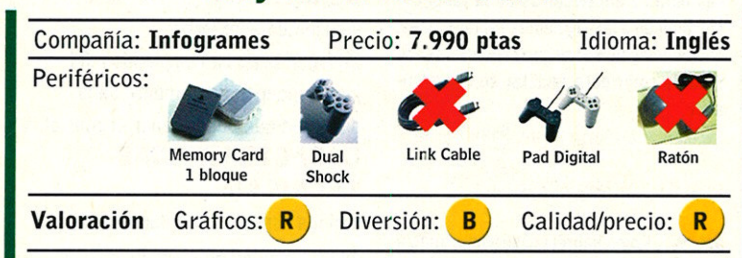
FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

KKND KROSSFIRE

Muy en la línea C& C

Compañía: **Infogrames** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: R Diversión: B Calidad/precio: R

Siguiendo la estela de los wargames de Westwood, *KKND* nos propone objetivos muy parecidos: construir bases y dominar territorios al tiempo que mandamos a nuestras tropas a frenéticos ataques masivos. Sin embargo, hay bastantes diferencias.

Para empezar, *KKND* ofrece menos opciones tácticas que un *C&C*. Presenta menos tipos de construcciones y se basa más en la rapidez con la que se construye que en la inteligencia de colocar bien las edificaciones. Además, las unidades van saliendo de la fábrica agrupadas, de manera que con sólo mover una unidad llevaremos detrás a todo el equipo. Este sistema, que puede ser muy útil cuando vayamos a lanzar un ataque masivo, se hace un poco pesado a la hora de distribuir tropas en torno a bases rivales o querer diversificar los ataques en varios puntos. Obviamente, es posible separar o crear grupos, sin embargo el sistema, basado en menús y submenús, se hace lento y tedioso. Y es que, pese a que movemos las tropas a golpe de cursor, no es compatible con el ratón y emplea todos los botones del pad. Cuesta acostumbrarse, pero al ser un juego menos sesudo que los *C&C* el problema pierde importancia.

Es de destacar que el juego permite la participación de dos jugadores a pantalla partida que pueden cooperar o enfrentarse entre ellos. Aún así, no llega a la altura de los *C&C*, y su precio lo coloca muy por debajo de otros títulos de estrategia en tiempo real.



A simple vista, el aspecto es muy parecido al de un *C&C*, aunque hay menos opciones tácticas y el control requiere todos los botones del pad.

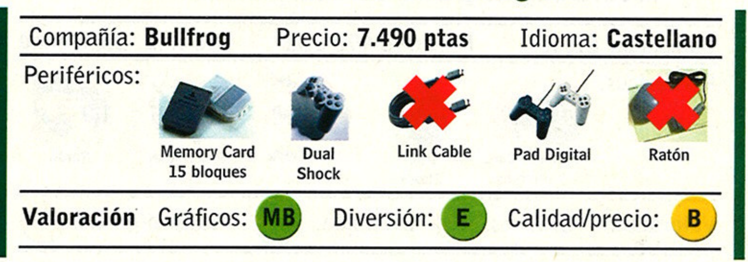


POPULOUS: EL PRINCIPIO

Dioses de la estrategia

Compañía: **Bullfrog** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: B

A caballo entre los wargames y los simuladores, *Populous* nos ofrece la posibilidad de controlar el destino de una tribu para hacerla evolucionar y convertirla en el pueblo más poderoso.

Para lograrlo no sólo habremos de tener en cuenta variables tales como educar a los aldeanos, lograr avances de construcción o seleccionar el mejor lugar para edificar, sino que además, deberemos ser hábiles e inteligentes guerreros.

A diferencias de wargames más tradicionales, en *Populous* no tenemos fábricas que produzcan tanques o aviones. Aquí tenemos miembros de una tribu que pueden tener hijos y que podemos destinar a distintas funciones: guerreros, constructores, sacerdotes o convincentes oradores capaces de atraer a los guerreros rivales.

Otra diferencia es que el componente estratégico de los combates no es tan importante como en los *C&C*. En *Populous* lo importante es lo anterior al ataque definitivo: entrenar bien a las distintas tropas, investigar los puntos débiles del rival, rezar a los ídolos para conseguir más hechizos... El combate en sí mismo casi se desarrolla solo.

Basado en un mundo mágico, la clave de la evolución está en la hechicería. De este modo, iremos descubriendo hechizos para, por ejemplo, levantar la tierra del fondo del mar o controlar las erupciones de los volcanes. Nuestro personaje básico será el chamán, sobre el que recae la responsabilidad de controlar la magia y a quien todos los aldeanos obedecen, bien sea para talar un bosque, adorar ídolos o atacar aldeas rivales.

La combinación de magia, estrategia y combate se hace absorbente. Y más teniendo en cuenta que está en castellano y que manejar los menús no es complicado. Lo único malo es que el control del cursor se hace difícil debido al entorno 3D y que distinguir a los distintos tipos de aldeanos no es sencillo. Nada que unas cuantas partidas no puedan solucionar.







El chamán es casi un dios capaz de lanzar magias de ataque o dominar las fuerzas de la naturaleza.



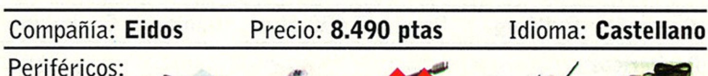
Si construimos viviendas, los aldeanos tendrán hijos que podremos destinar a otras tareas.

WARZONE 2100

Estrategia por los cuatro costados

Compañía: **Eidos** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: **B** Diversión: **MB** Calidad/precio: **B**

W*arzone 2100* es un título que lejos de quedarse estancado y repetir los planteamientos habituales del género (*Red Alert*, *C&C*), incorpora novedades bastante significativas.

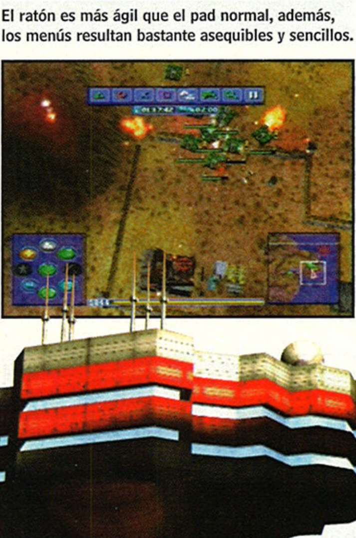
Ambientado en un futuro cercano, nos pone en el papel de dirigentes de un grupo de supervivientes del holocausto nuclear, cuya tarea es la búsqueda y recuperación de artefactos militares de antes del desastre.

Nuestra misión se verá obstaculizada por otros supervivientes que tratarán de acabar con nosotros, lo que nos obligará a crear una base y unas tropas con las que defendernos de sus ataques. Sin embargo, a diferencia del resto de juegos de estrategia en tiempo real, las unidades de *Warzone 2100* no están predefinidas, sino que somos nosotros los que las creamos combinando entre sí componentes distintos (motores, chasis y armamento). Estos componentes, a su vez, se crean a partir de las investigaciones que hacemos de los artefactos que vayamos descubriendo, por lo que cuantos más encontremos, más unidades podremos tener.



El ratón es más ágil que el pad normal, además, los menús resultan bastante asequibles y sencillos.

Otro elemento a destacar de *Warzone 2100* es la introducción de escenografía 3D. Sus terrenos cuentan con relieve, lo que tiene importantes efectos en el juego. Ahora es posible ocultar tropas tras bosques para tender emboscadas a los enemigos, o colocarlas encima de una colina para dominar un área, mejorar sus probabilidades de acertar a un blanco, y aumentar su alcance.



Como puntos flacos del juego tenemos, por un lado, el que sólo nos permite jugar con un bando, (lo que le quita la posibilidad de jugar por Link Cable con otro jugador), y que los gráficos de sus niveles son muy parecidos entre sí, lo que a la larga lo hace un poco monótono.

Pese a esto, es una opción muy recomendable para los seguidores de la estrategia, sobre todo para los que busquen una alternativa a la saga *Red Alert*.

Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Como habréis observado, junto a algunos juegos aparece una mano como ésta. Este símbolo se corresponde con los juegos recomendados.

Vamos a explicaros los términos y y categorías empleados en el cuadro de análisis.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de los datos objetivos. Al ser cifras, la puntuación va en función de esos datos, aunque pueden dar una impresión equivocada de las cualidades del juego, sobre todo en un caso como el de los wargames. Recordad que la tabla es un apoyo a los respectivos comentarios individuales de cada juego.

Modos de juego: Aunque los wargames tienen básicamente un sólo modo de juego, la Campaña, algunos títulos ofertan otras posibilidades, sobre todo para multijugador.

Número de unidades: La cantidad de vehículos o tropas diferentes con las que contamos.

Número de construcciones: El número de edificios distintos con el que podemos formar una base o campamento: refinerías, fábricas, defensas...

Mejora de construcciones y unidades: Si es posible modificar los edificios y tropas. Por ejemplo, mejorar la central eléctrica para que proporcione más energía.

Sistema de juego: Puede ser por turnos (como en un tablero) o en tiempo real, casi como un arcade.

Inteligencia Artificial: La habilidad de las tropas controladas por la consola.

Bandos elegibles: Si podemos jugar con distintas tropas.

Duración: Si el juego resulta suficientemente largo.

Dificultad: La complejidad del juego, independientemente de la dificultad que pueda tener el control.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Son los aspectos que dan forma al juego, tanto en su aspecto gráfico como a la hora de jugar.

Control: Si es asequible y sencillo o nos complica en exceso la vida.

Velocidad: El ritmo de movimiento de las unidades y el ritmo de producción de las fábricas.

Animaciones: Aunque no suele influir directamente en el juego, es interesante que las pequeñas unidades se muevan bien.

Escenarios y entorno: Calidad y variedad de los distintos terrenos en los que se juega. Si son 3D, además de resultar más espectaculares, aumentan las posibilidades de acción.

TIPOS DE UNIDADES:

Simplemente matizar si contamos con vehículos o tropas de todos los tipos especificados en la tabla.

OPCIONES DE CONFIGURACIÓN:

Las posibilidades con las que contamos para modificar factores importantes del juego.

Creación de misiones: Si el juego nos permite crear misiones propias a base de, por ejemplo, elegir el terreno de la acción y las unidades o dinero con el que podemos contar.

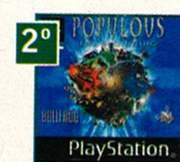
Creación de escenarios: Si podemos crear un escenario distinto a base de elegir parámetros como tipo de suelo, cantidad de agua u obstáculos naturales.

Número de jugadores: Cuántos podemos participar a la vez en la guerra. Los wargames suelen ser más divertidos cuando participan dos jugadores.

Niveles de dificultad: Si podemos elegir varios niveles de dificultad de modo que podamos jugar varias veces según aprendamos y seamos más hábiles.

Aquí tenéis nuestra lista de preferencias, en la que hemos tenido en cuenta tanto la calidad de cada título como su precio y su originalidad. De esta forma, aunque *C&C: Retaliation* es el mejor wargame, el hecho de que su antecesor, *C&C: Red Alert* sea más barato lo hace más recomendable. En otra línea, *Populous* es también un interesantísimo juego de estrategia.

1º 

2º 

3º 

4º 

5º 

6º 

7º 

TÍTULO	Command & Conquer	C & C Red Alert	C & C Red Alert Retaliation	Global Domination	KKND Krossfire	Populous: El principio	Warzone 2100
CARACTERÍSTICAS GENERALES (valoración)	MB	MB	E	B	B	B	MB
Modos de juego	2	2	2	3	2	1	1
Número de unidades	28	25 por bando	27 por bando	21	15	8 (13 hechizos)	1000
Número de construcciones	20 por bando	22 por bando	22 por bando	5	8	6	15
Mejora de construcciones	No	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No
Mejora de unidades	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No
Sistema de juego	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real
Inteligencia artificial	B	MB	MB	B	B	MB	B
Bandos elegibles	2 (uno por CD)	2 (uno por CD)	2 (uno por CD)	4	3	1	1
Duración	MB	MB	E	B	B	MB	MB
Dificultad	Media	Alta	Muy alta	Media	Baja	Alta	Muy alta
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS (valoración)	B	MB	MB	B	B	MB	B
Control	B	MB	E	B	R	B	B
Velocidad	MB	MB	MB	B	E	MB	B
Animaciones	B	B	MB	R	B	MB	B
Escenarios	R	B	MB	M	R	MB	R
Entorno	2D	2D	2D	3D	2D	3D	3D
TIPO DE UNIDADES (valoración)	B	E	E	R	M	MM	B
Unidades aéreas	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	No
Unidades marítimas	No	Sí	Sí	Sí	No	No	No
Unidades terrestres	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Unidades de reparación	No	Sí	Sí	No	No	No	Sí
Unidades de transporte	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
OPCIONES DE CONFIGURACIÓN (valoración)	B	E	E	MB	B	M	M
Creación de misiones	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Creación de escenarios	No	Sí	Sí	No	No	No	No
Número de jugadores	2	2	2	1	2	1	1
Niveles de dificultad	3	3	3	3	3	1	1

Concurso FIFA 2000

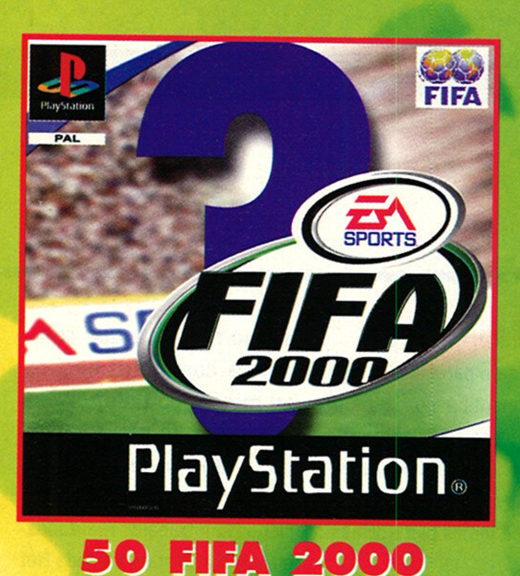
QUEREMOS SABER **QUIÉN CREES TÚ QUE SERÁ EL PRÓXIMO JUGADOR DE FÚTBOL QUE REPRESENTARÁ A FIFA 2000** Y PARA ELLO TE PROPONEMOS ESTE SENSACIONAL CONCURSO

ACIERTA ESTAS SENCILLAS PREGUNTAS Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE
50 FIFA 2000 (PlayStation),
50 NBA LIVE 2000 (PlayStation)

1.- ¿Qué famosos jugadores de fútbol aparecieron en las carátulas de FIFA '98 y FIFA '99?

2.- ¿Qué significan las siglas FIFA?

3.-¿QUÉ FUTBOLISTA CREES TÚ QUE REPRESENTARÁ A FIFA 2000?



50 FIFA 2000



50 NBA LIVE 2000

¡REGALAMOS 100 JUEGOS!







BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Playmanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Playmanía. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "FIFA 2000-PLAYMANÍA"

2.- De todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente se extraerán CINCUENTA que serán premiadas con un juego FIFA 2000 y un NBA LIVE 2000 para PlayStation.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 18 de Agosto hasta el 25 de Septiembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Octubre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Noviembre de la revista Playmanía.

5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Electronics Arts o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Electronic Arts por correo.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.







COMPAQ



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre/Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

C.Postal:

Teléfono:

Respuestas: 1.-

2.-

3.-

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre: Consultorio. Eso sí, enviad sólo una pregunta por carta.
Hobby Press
Play Manía
C/ Ciruelos, Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Cuidadito con los juegos

Hola amigos de PlayManía, os escribo para deciros que sois la mejor revista y para preguntaros unas cosas. Tengo un juego rayado y cuando lo pongo se queda parado en el rayón, ¿hay algo para arreglarlo? También he roto la caja, ¿se venden cajas nuevas? ¿Dónde puedo encontrarlas?

David Martínez (Burgos)

Una vez que el CD se te ha rayado ya no hay nada que hacer. Lo sentimos mucho. Tienes que tener más cuidado con los discos, nunca los apoyes en ninguna superficie por la cara negra y guárdalos o transpórtalos protegidos, bien en su caja, bien en una funda especial para CDs.

Con respecto a lo de la caja, no sabemos de ningún lugar donde vendan cajas iguales a las de PlayStation, pero sí que puedes comprar (en cualquier tienda de informática o grandes almacenes) cajas de CD que, aunque son más pequeñas que las de Play y no te va a caber el manual, te servirán para proteger tu juego.

Si tienes varios juegos con la caja rota o los transportas muy a menudo, lo ideal sería que te compraras un estuche de CDs como el de Sony, en el que puedes llevar los manuales y algunas tarjetas de memoria.



Estuche de CDs

De deportes y aventuras

Hola, me llamo Sergio y me encanta vuestra revista. Lo que más me gustan son los juegos de fútbol y rol y me gustaría que me recomendarais un RPG (que no sea *Final Fantasy VII*) y un juego de fútbol. No sé si comprar *FIFA'99* o *ISS Pro 98.*

Sergio Estacio Santos (Cádiz)

En cuando a lo del rol es fácil: *Wild Arms* es el más largo, complejo y divertido que podrás encontrar. Y está en castellano.

En cuanto a lo del fútbol, nuestro consejo es que esperes un poco, porque van a salir tres títulos de escándalo: *Esto es Fútbol* (Sony), *FIFA 2000* (EA) y *UEFA Striker* (Infogrames).

Esto es Fútbol

Difícil elección

Hola, amigos de PlayManía, me llamo Denis y quería que me ayudarais. Tengo el *FIFA'99* y *Tomb Raider II*. Mi madre me quiere comprar tres juegos y no sé cuál me conviene más: *UEFA Champions League* o *Bugs Bunny Lost in Time*? ¿*Ape Escape* o *Rayman*? ¿*GTA London* o *Bust A Move 4*?

Denis Castro Pecero (Madrid)

Nos presentan unas combinaciones muy raras, pero, en fin...

El primer lugar, *GTA London* sólo se puede jugar si se tiene *GTA*, así que o te compras los dos o lo descartas directamente.

De estos seis juegos nosotros te recomendamos *Ape Escape* (plataformas), *Bust A Move 2* (puzzle) y, en lugar de GTA, *Driver*, que tiene un planteamiento parecido, pero es infinitamente mejor.

Descartamos *UEFA* porque ya tienes uno de fútbol y *Bugs Bunny* y *Rayman* porque con *Ape Escape* tienes plataformas para rato.



Ape Escape

Net Yaroze

Hola, me llamo Jorge y me encanta vuestra revista y espero que sigáis igual o mejor. En las demos de Sony salen algunos juegos bastante cutres llamados "Net Yaroze". Yo creo que son demos, pero un amigo mío dice que son juegos completos hechos en muy poco tiempo. ¿Quién tiene razón?

Jorge Calvo Masip (Valencia)

Los dos y ninguno. Esos juegos son trabajos realizados en una PlayStation llamada Net Yaroze. Esta máquina sirve para programar juegos, pero está limitada por una serie de factores, tales como la memoria: sólo se puede hacer un juego, demo o animación, que quepa en una tarjeta de memoria. Esos juegos que vienen en los CDs de demos son desarrollos hechos por gente que tiene una Net Yaroze y que ha hecho llegar su trabajos a Sony.

Como os vemos venir, os avisamos de que la Net Yaroze es cara (unas 100.000 pesetas) que hace falta tener un PC también y que es necesario tener conocimientos de programación básicos.

Problemas técnicos

Cómo y dónde arreglar la consola

Hemos recibido un montón de cartas solicitándonos ayuda para reparar la consola. En algunos casos nos preguntáis a nosotros cómo arreglarla, algo imposible de contestar. En primer lugar, porque sin ver la máquina no sabemos qué le puede pasar y, en segundo lugar, porque no es recomendable hurgar en un aparato electrónico si no se sabe lo que hay dentro.

Otras veces, vuestras dudas vienen de no saber a quién acudir para repararla, que no sabéis si os merecerá la pena el arreglo o si sería preferible comprar una nueva. Incluso hemos recibido cartas de gente muy preocupada de que, al vivir lejos de grandes ciudades, el transporte les pudiera costar más caro que el propio arreglo.

En todos estos casos lo ideal es que os pongáis en contacto con el servicio técnico de Sony, el Hot Line.

Podéis contactar con este servicio llamando al teléfono 902 102 102. Ellos os tomarán nota y os explicarán los pasos que debéis seguir. El precio ronda las 10.000 pesetas e incluye arreglar la consola, recogerla en vuestra casa y devolverla, todo ello en un plazo aproximado de 15 días. Basta con que metáis la consola en una caja y esperéis a que vayan a recogerla.

Medievil 2

Hola, me encanta vuestra revista y quería saber si va a salir *Medievil 2* y cuándo. Gracias.

Jaime Castro (Madrid)

Pues sí, va a salir, aunque no los esperes hasta bien entrado el año que viene. Si te sirve de algo, te podemos decir que los programadores han preguntado a la prensa especializada de todo el mundo para saber qué incluiríamos nosotros en esta segunda parte. Ya te diremos si nos han hecho caso o no.



Sir Daniel Fortescue

Dudas sobre PSX 2

Hola, me llamo Susana y después de felicitaros os mando estas preguntas: ¿por qué al corazón de la PSX2 se le llama Emotion Engine? Cuando dicen que PlayStation 2 podrá leer DVD, ¿qué significa, que aparte de ver películas y todo eso, grabaremos partidas en Mini Disc o en una Memory Card tradicional?

Susana Rodríguez (Barcelona)

Lo del nombrecito es una manera de personalizar un poco la consola y que no sea tan frío como decir que lleva un procesador RPCXY3000-65, por ejemplo. Además, el nombre le sirve a Sony para enfatizar en el nuevo enfoque que le quieren dar a sus juegos, un enfoque que va a tener más en cuenta los sentimientos de los personajes intentando que nos introduzcamos más aún en la piel del héroe de la aventura de turno.

Lo del DVD significa, ni más ni menos, que además de leer CD (Disco Compacto), la consola podrá leer DVD (Disco Versátil Digital). Esto no significa que vaya a leer DVD de vídeo (películas), de hecho, lo más posible es que no lo haga. Tampoco tiene nada que ver con la manera de salvar partidas. Se ha hablado del tema del Mini Disc, pero es independiente al CD o al DVD.

Sobre los periféricos

Hola, amigos de PlayManía, me llamo Víctor y os felicito por la excelente revista que hacéis. Esta pregunta a lo mejor es una tontería, pero éste es mi primer PlayManía y todavía no entiendo mucho este mundo. La pregunta es que si los periféricos que ponéis en la guía de compras son los únicos con los que se puede jugar o son los recomendados. Espero que me respondáis ya que estoy dudando sobre si comprarme unos cuantos juegos.

Víctor Nogales Peña (Madrid)

Suelen ser todos los periféricos con los que se puede jugar. Pero aclaremos algunas cosas. Por ejemplo, si pone volante no significa que necesites obligatoriamente un volante, sino que si lo tienes va a funcionar.

Otra cosa, no mencionamos los pad digitales porque todos los juegos (salvo *Ape Escape*) son compatibles con los pads digitales. Luego, cuando ponemos Dual Shock nos referimos a cualquier pad analógico con función vibratoria. Es decir, si tienes un mando analógico que no es Dual Shock puedes jugar con él en todos los juegos donde aparezca el distintivo Dual Shock. Si tu pad analógico no vibra, podrás jugar igual, aunque perderás esa opción. Esperamos que te haya quedado claro.



Dual Shock

¡Qué nervios!

Hola, queridos locos por la Play. Antes de mis preguntas os querría felicitar por la revista. Bueno, ahí van mis preguntas:
¿Es verdad que el juego *Metal Gear Solid*, según los médicos, produce nervios o alteraciones debido a su gran intriga?

Adrián Rebollo (Barcelona)

Bueno, es un juego que te puede poner nervioso, pero nunca te va a producir alteraciones. También te pones nervioso con un mata-mata, con un juego de carreras o con el salto ese que nunca atinas a dar en tu plataformas preferido. Eso que has oído es una soberana estupidez.

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces son tecnicismos y otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos o estilos de juego. Si queréis que os expliquemos un término en concreto, no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis.

- **THIRD PARTIES:** Las Third Parties son las compañías que, sin tener una vinculación directa con Sony, producen juegos para PlayStation. Eso quiere decir que se ocupan ellas mismas del desarrollo, publicidad y distribución de sus juegos. Un ejemplo de Third Party sería Electronic Arts o Infogrames.
- **MULTITAP:** Este es el nombre de un periférico que permite jugar al mismo tiempo hasta a cinco jugadores a la vez. Salvando las distancias, es una especie de regleta de enchufes que se conecta a la Play, y a la que luego se conectan los mandos. Obviamente, para que este periférico funcione, el juego debe ser compatible con este sistema. La mayoría de los juegos deportivos soportan esta opción, igual que algunos de carreras como *Speed Freaks*.
- **RGB:** Son las siglas de Red, Green, Blue, que traducido quiere decir Rojo, Verde, Azul, y es un estándar televisivo. Mediante la combinación de estos tres colores el televisor crea todos los demás. El RGB se diferencia del vídeo compuesto en que manda la señal de cada color de manera independiente, gracias a lo que ofrece una mayor resolución.
- **BUGS/DEBUGS:** Los Bugs (Bichos) son fallos en la codificación de los programas y de los juegos, como por ejemplo que puedas atravesar una pared o que el personaje se atranque en un punto y no pueda salir. No se debe confundir con los Debugs, ya que estos últimos son errores totalmente intencionados. Los debugs son fallos que introducen a propósito los diseñadores para probar el juego, y que suelen mantenerse incluso cuando éste sale a la calle. Son los conocidísimos trucos.
- **PUZZLE:** Con este nombre nos referimos a dos cosas distintas. O bien a un acertijo específico dentro de un juego (como las adivinanzas de las estatuas de *Resident Evil 2*), o a un género lúdico completamente estructurado en torno a juegos de agudeza mental y que nos obliga a pensar a velocidad de vértigo para conseguir el objetivo marcado. El mejor ejemplo posible es *Tetris*.
- **MÓDEM:** Con esta palabra nos referimos a un aparato MOdulador DEsModulador, que convierte señales digitales en analógicas y viceversa. Básicamente, cuando hablamos de un módem nos referimos a un traductor. Gracias a este aparato podremos utilizar la línea telefónica (soporte analógico) para enviar y recibir señales con nuestros ordenadores (soporte digital) o la futura PlayStation 2.

Consultorio

Sobre Star Wars

Un día, de rebote, jugué un par de partidas a un juego de *Star Wars*. Me comentaron que existe un *Star Wars: Master of Teras Kasi*, pero que es un beat'em up y en el que yo jugué no se daban de leches. De un principio pilotaba la clásica nave con forma de T. Tremendo. ¿Me podéis decir qué juego es y puntuarlo? ¿Tengo posibilidades de conseguirlo? Vivo en Ferrol y aquí apenas tienen juegos buenos, para conseguir lo que sea hay que moverse a La Coruña. Thanks!

Charles (Ferrol)

En primer lugar, suponemos que jugaste en una PlayStation. Si fue en máquinas recreativas, en arcade o en alguna otra consola, sería bastante difícil saber a qué juego en concreto te refieres. Nos das pocas pistas y hay muchos juegos.

Si el juego era de PlayStation, probablemente fuera *Rebel Assault II*, el problema es que este juego lleva bastante tiempo fuera de catálogo y te va a ser muy difícil de encontrar. Te sería difícil aunque vivieras en una ciudad más importante que el Ferrol. Si de verdad lo quieres, te va a tocar visitar tiendas de cambio, alquiler y similares.

En nuestra opinión, no creemos que merezca la pena tanto esfuerzo a no ser que seas un fanático de la Guerra de las Galaxias. Aunque el juego está bien y es entretenido, se hace bastante corto, y más cuando en la mayoría de los niveles te limitas a mover una mirilla...



Rebel Assault II

Nuevo propietario

Hola amigos, dentro de poco me voy a comprar una PlayStation y quería saber si con el mando que viene (el Dual Shock) puedo jugar a todos los juegos o sólo con los periféricos que se indican en la parte posterior del juego. ¿Cómo se juega con la Memory Card?

Pablo Nieto (Guipúzcoa)

En la caja de los juegos se especifican todos los periféricos con los que son compatibles y todos, absolutamente todos los juegos, son compatibles con Dual Shock, bien en su faceta de mando analógico, bien en su faceta de mando digital. Con un Dual Shock puedes jugar a cualquier cosa, aunque unas veces podrás usar los sticks y en otras ocasiones tendrás que emplear la cruceta.

La Memory Card sirve para salvar partidas así que a la hora de jugar no influye de ninguna manera. Es imprescindible que te compres la tarjeta ya que de otro modo no podrás salvar tu avance en los juegos.

Tarjeta de Memoria Blaze 4MB

Compatible con NegCon

Hola, colegas de PlayManía. Tengo que felicitaros por la revista. Tengo la consola hace poco y me compré el Shock 2, lo que me ha provocado una duda: ¿qué es el NeGcon? Adiós, colegas.

Juan Martínez Bonet (Castellón)

El Shock 2 es el único pad digital que es compatible con Dual Shock y NeGcon y suponemos que de ahí vendrá tu duda. El NeGcon es un pad analógico de Namco que se gira sobre su eje central y que también cuenta con botones (acelerador y freno) analógicos. Es decir, cuanto más pulsas, más aceleras o frenas. Namco lo desarrolló especialmente para los juegos de velocidad. Si un juego de velocidad es compatible con NeGcon (toda la saga *Ridge Racer*, por ejemplo) quiere decir que, además de tener un control analógico de la dirección, también tienes acelerador y freno analógico.

Has hecho una buena compra, especialmente si te gustan los juegos de coches.



NeGcon

Al habla con...

Ángel Andrés

¿Habrá un juego de fútbol de Dinamic en PlayStation?



Ángel Andrés, Director de Marketing de Dinamic Multimedia.

Hola, amigos de PlayManía, me gusta mucho vuestra revista, pero casi me gusta más el fútbol. Sé que hay muchos y muy buenos simuladores, pero a mi me apetece disfrutar de un manager de la liga española en el que yo pueda comprar y vender jugadores y controlar todos los aspectos administrativos del club que elija. Vamos, algo así como el *PC Fútbol* de Dinamic. ¿Por qué no presionáis un poco a los de Dinamic (que yo sé que están en Madrid) para que lo hagan? ¿Es que no quieren programar para PlayStation? ¿Porque no hacen un *Play Fútbol* en PlayStation? ¿Van a hacer cualquier otra cosa para mi consola preferida?

Gracias por vuestra respuesta:

Ángel Garrido Pérez (Madrid)

Nos hemos puesto en contacto con Ángel Andrés, director de marketing de Dinamic Multimedia, quien, después de darse por presionado, nos ha contestado de esta manera.

"Sí, nos gustaría trabajar para PlayStation pero un programa como *PC Fútbol* es altamente complejo de exportar a esa plataformas.

Para empezar, gestionar tantas variables y parámetros como ofrece *PC Fútbol* requiere una inmensa cantidad de memoria, tanto de trabajo como de almacenaje y la Tarjeta de Memoria se nos queda pequeña.

Además, producir un juego para PlayStation requiere una inversión mucho más alta que para PC, tanto de dinero en producción y distribución, como en personal. No creáis que es fácil encontrar buenos programadores...

Aunque tenemos en mente el tema de convertir *PC Fútbol* a PlayStation, probablemente experimentemos con otros proyectos que también tienen muchas posibilidades de convertirse en un éxito. Pero no va a ser nada a corto plazo".

EL 1ER CASH & CARRY DEL VIDEOJUEGO

UNA ESPECIE ÚNICA EN ESPAÑA

YA HA ABIERTO EN MÁLAGA

El pasado Lunes 2 de Agosto, abrió sus puertas la nueva sede de **PMV Distribuciones.**

Un gran potencial comercial de este **Cash & Carry** del videojuego, único en España, unido a su superficie de más de 1.000 m2 de instalaciones, donde se puede encontrar las últimas novedades del sector del videojuego, todo ello en una exposición muy completa, con más de 1.200 referencias en videojuegos y accesorios.


Una vista de la exposición

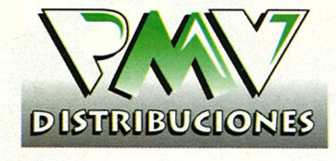

El equipo humano de este Cash & Carry



Una vista del exterior cel Cash & Carry

SOLO PARA TIENDAS

- SERVICIO PERSONALIZADO DE ATENCIÓN AL CLIENTE.
- PARKING PROPIO
- SERVICIO DE DEMOSTRACIÓN E INFORMACIÓN
- ENVIO A DOMICILIO



C/ SIGFRIDO 17. (NAVES BURDEOS)
POLÍGONO INDUSTRIAL ALAMEDA
TELÉFONO 952 36 32 37, FAX 952 31 55 27
29006 MÁLAGA










DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO



Avenger Pro

- Precio: **7.995 ptas.**
- Distribuidor: **Ardistel**
- Teléfono: **976 73 49 44**
- Tipo: **Pistola**
- Puntuación: 

Buena apariencia, mejores prestaciones

Después de sacar al mercado dos buenas pistolas (Erazer y Scorpion), Ardistel nos vuelve a sorprender obsequiándonos con la pistola mejor equipada del mercado.

Y es que no le falta de nada. Tiene un excelente diseño, comodidad, retroceso, pedal, compatibilidad con todos los juegos para pistola y su correspondiente adaptador para los juegos de Namco (*Time Crisis* y *Point Blank*). Por cierto, el adaptador ya viene de serie también en la Erazer y la Scorpion.

Con todos estos requisitos sólo le quedaba pasar la prueba de la precisión y, tranquilos, que la ha superado y de sobra. Para ello han adoptado el mismo sistema que tenía su hermana pequeña, la Scorpion (una de las pistolas más manejable y precisas).

Para los juegos de Namco es indispensable que realicemos una buena calibración para ajustar la precisión. Basta con apuntar en el centro de la diana que sale al principio de estos juegos. En la *Jungla de Cristal* y similares el sistema es más fácil. Sólo tienes que apuntar al enemigo y dispararle.

El diseño es muy similar al de la G-Con, tiene prácticamente la misma forma, tamaño y hasta lleva los dos botones rojos característicos de la G-Con a cada lado del cañón.

El pedal es grande y cómodo y se sujeta perfectamente al suelo. El cable que va de éste a la pistola es lo suficientemente largo para jugar sin problemas.

El sistema de retroceso es bastante consistente y real, pero tiene un pequeño problema; hay veces que cuando disparamos muy rápidamente no le da tiempo a activarse. Cuando apretamos el botón de disparo entra en funcionamiento el retroceso, si el intervalo de tiempo que dejamos apretado el botón es muy corto, la pistola no coge la suficiente energía para efectuar el retroceso y se queda a medias. Si bien es un poco molesto, se puede solucionar dejando el dedo apretado utilizando la función de auto-disparo. Aunque a nosotros nos gusta más darle caña al gatillo por nuestros propios medios.

Para activar la función de retroceso se puede conectar un alimentador Ac (incluido) o colocar dos pilas AA en la parte delantera de la Avenger Pro. Este último sistema es más cómodo al quitarnos el engorro de los cables colgando.

Sin duda, una gran compra tanto por calidad como por precio.

Podemos decir que es la pistola más fiable y sólida del mercado. Además es también las más completa al incluir desde pedal a vibración pasando por los típicos "autofire".

Memory Card 4MB

- Precio: **3.990 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Tarjeta de memoria**
- Puntuación: B

Más memoria en el mismo tamaño

Las tarjetas de memoria de 60 bloques son las que mejor relación calidad-precio suelen tener, puesto que los datos no están comprimidos y cuentan con una considerable cantidad de bloques que nos permiten manejarnos con soltura sin necesidad de andar con varias tarjetas a la vez o borrando partidas continuamente.

Suelen tener un tamaño un poco más grande que las tarjetas normales, aunque ésta que nos ocupa es exactamente del mismo tamaño que la tarjeta estándar de Sony.

Para saber qué tarjeta estamos utilizando de las cuatro que se ocultan en la carcasa, tiene 2 luces que se encienden pulsando a la vez los botones L1 y L2, algo que hemos tenido que adivinar ya que no se explica en las instrucciones (se enrollan en otras explicaciones menos relevantes y se olvidan del manejo, que es lo más importante).

De las cuatro tarjetas que lleva en el interior, una no nos ha funcionado, lo cual es de extrañar siendo una tarjeta sin compresión de datos. No sabemos si la que nos han cedido estaba en mal estado, pero nosotros os lo advertimos por si acaso.

Este fallo nos hace ponernos en guardia pese a la buena calidad general de la tarjeta.



DexDrive

Almacena tus partidas en el PC

- Precio: **5.990 ptas.**
- Distribuidor: **Netac**
- Teléfono: **--**
- Tipo: **Conexión de MC a PC**
- Puntuación: 

El DexDrive es un ingenioso y práctico periférico que nos ofrece múltiples posibilidades. El requisito fundamental que tienes que tener para que funcione es un ordenador Pentium 75 o superior y, por supuesto, tu PlayStation.

Con el DexDrive puedes guardar en el disco duro del ordenador todas las partidas que quieras con una facilidad, rapidez y fiabilidad asombrosa.

Para cada bloque que guardes tienes un block de notas para describir la información que te parezca oportuna sobre el juego guardado así, aunque pase un tiempo, siempre sabrás qué es lo que tienes archivado.

Los 15 bloques de una tarjeta de memoria (esté llena o vacía) ocupan en el ordenador 131 Kb, una cantidad irrisoria. Para que os hagáis una idea, en un sólo mega podéis guardar unas 7 tarjetas de memoria enteras (105 partidas). Con una sola Memory Card y el DexDrive olvídate ya de comprarte más tarjetas.

También puedes formatear la tarjeta, borrarla, pasar la información a otra tarjeta, restaurar los datos del disco duro a tu tarjeta, o cambiar de página en las tarjetas de más de 15 bloques (es compatible con todas las tarjetas de memoria). Y todo con un sencillo manejo.

Si dispones de conexión a Internet la cosa se amplía enormemente ya que puedes mandar por correo electrónico las partidas a tus amigos, y, lo más importante, te puedes bajar de Internet partidas ya grabadas de tus juegos favoritos. Para ello Inter Act tiene a vuestra disposición su propia página Web: www.dexdrive.com.

En esta página encontrarás una selección enorme de partidas grabadas, pero con un grave inconveniente: provienen de juegos americanos y japoneses, lo cual significa que estas partidas no valen para los juegos Pal. Hemos buscado por todos los rincones de la red y no hemos dado con ninguna página que tenga partidas en Pal.

A la hora de bajarnos las partidas no hemos tenido ningún problema y funcionan perfectamente en nuestra consola.

De todas maneras, aunque sólo sea por guardar las partidas en el disco duro, y por poderlas mandar a través de correo electrónico, el invento ya merece la pena.

Se suministra con un programa de instalación bastante completo que, aunque está en inglés, es muy fácil de utilizar ya que viene explicado mediante iconos. Además, el manual de instrucciones es muy completo, explicando paso a paso todas las características del programa y viene en español.

El aparato necesita estar conectado a la electricidad con un alimentador de 9 voltios (viene incluido), pero no incluye la tarjeta de memoria.

Si tienes un ordenador, una PlayStation, y unos cuantos juegos, plantéate seriamente el comprarte este DexDrive, harás una buena inversión: piensa en lo que cuestan las tarjetas...

Memory Netac

Una tarjeta muy organizadita

- Precio: **1.990 ptas.**
- Distribuidor: **Netac**
- Teléfono: **--**
- Tipo: **Tarjeta de memoria**
- Puntuación: 

Esta es una tarjeta de memoria estándar (15 bloques) que ofrece una original forma de tenerla guardada. Y es que esta memoria de Netac viene con una caja del estilo de las de Compact Disc en la que han introducido un sistema para dejar insertadas 4 tarjetas sin que bailen en el estuche, lo que resulta bastante práctico. Ya no tendréis problemas a la hora de tener todas vuestras tarjetas juntas y ordenadas y, además el formato de Compact Disc es el más utilizado por lo que seguramente tendréis un archivador para guardarlo o simplemente podréis colocarlas en la estantería junto a vuestros juegos.

Dentro de la caja trae unas pegatinas (tres por tarjeta) para que podáis apuntar los datos que grabéis en cada tarjeta. Por si cambiáis de juegos u os equivocáis al escribir. Un buen detalle.

La calidad general de la tarjeta es similar a las de su capacidad y al no tener los datos comprimidos nos garantiza total fiabilidad.



En la caja que viene junto a la tarjeta podremos guardar otras tres Memory Card. Una estupenda idea.

500 ptas.



de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS MÁS DE SESENTA CENTRO MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS EN LAS ÚLTIMAS PÁGINAS DE LA REVISTA.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 1999.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			



Play manía

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Asterix



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida mezcla de acción y estrategia

Aot Saucerman



Puntuación 4
Compañía: Sonys
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una simpática idea, pero feote y aburrido.

Batman & Robin



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

Bichos



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

Bloodlines



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Peculiar adaptación del "Tú la llevas".

Bomberman



Puntuación 6
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC,MT

La versión clásica, la más divertida de todas.

Capcom Generations



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Trece de los mejores clásicos de Capcom.

Diver's Dream



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una preciosa aventura submarina.

Duke Nukem Time to Kill



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Acción a raudales con toques de aventura.

Hércules (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños lo pasarán como héroes.

Jungla de Cristal (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

Legend



Puntuación 6
Compañía: Funsoft
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un entretenido beat'em up de scroll lateral.

Medievil (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego y a un gran precio.

Monkey Hero



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpática aventura, ideal para los pequeños.

Point Blank 2 ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un juego de pistola divertidísimo.

Poy Poy 2



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Muy similar a la primera parte.

R/C Stunt Copter ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Interplay
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simulador de helicópteros de Radio Control.

Rampage 2



Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 3
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido jugando en compañía. Solo pierde.

Rugrats



Puntuación 5
Compañía: THQ
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Variado y entretenido, pero demasiado fácil.

Spyro The Dragon



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, largo y jugable: una gran opción.

T'ai-Fu



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Simpático beat'em up con un tigre de héroe.

Time Crisis (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

Avenger Pro

Puntuación E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 7.990 ptas.



Lo tiene todo: pedal, retroceso, precisión, calidad y compatibilidad total.

Assassin

Puntuación E
Distribuidora: Centro Mail
Precio: 8.990 ptas

Las mejor y la más completa. Tanto por tamaño, como apariencia y compatibilidad.

G-Con

Puntuación MB
Distribuidora: Sony
Precio: 6.990 ptas.

Sólo es compatible con los juegos de Namco, pero es la más precisa de todas.

Predator 2

Puntuación B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 8.990 ptas.

Tiene pedal y una serie de espectaculares mirillas. Vibra y tiene compatibilidad total.

Pump Action

Puntuación B
Distribuidora: Guillemot
Precio: 4.500 ptas.

Carece de vibración, retroceso y pedal, pero es del todo compatible y tiene buen precio.

Scorpion

Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 5.990 ptas.

No sólo tiene un reducido tamaño si no que además cuenta con vibración.

Akuji



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte *Tomb Raider*, pero menos complejo.

Atlantis



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

Blaze & Blade



Puntuación 6
Compañía: T&E Soft
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido RPG que permite 4 jugadores.

Final Fantasy VII (Plat.)



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Por su precio y calidad es compra obligada.

Guardian's Crusade



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpático RPG de entretenido desarrollo.

Hard Edge



Puntuación 8
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De corte *Resident Evil 2*, con más personajes.

Kangero Deception 2



Puntuación 5
Compañía: Tecmo
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Caza a tus enemigos a base de trampas.

Megaman Legends



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mismo Megaman pero en plan aventurero.

Metal Gear Solid



Puntuación 10
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una impactante aventura: imprescindible.

Resident Evil (Plat.)



Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Más largo que *RE2*, pero menos bonito.

Resident Evil 2



Puntuación 10
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

Silent Hill



Puntuación 9
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una terrorífica y alucinante aventura 3D.

Soul Reaver ¡NOVEDAD!



Puntuación 10
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Apasionante aventura 3D de ambiente gótico.

Syphon Filter

Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un juego para adultos con mucha acción.

Tenchu Stealth Assassins



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muévete con sigilo ninja y cumple tu misión.

The Granstream Saga



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

Tomb Raider II (Platinum)



Puntuación 10
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor *TR* y a un buen precio.

Tomb Raider III



Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

Virus



Puntuación 6
Compañía: Cryo
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una divertida aventura, lástima de control.

Wild Arms



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FF VII*.

Compact Shock 2
Puntuación R
Distribuidora: Guillemot
Precio: 8.390 ptas.

Sus virtudes son su precio y su reducido tamaño.

Formula Race Pro
Puntuación MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 17.900 ptas.

Realista, aunque caro. Excelente calidad general.

Mad Catz Dual Force
Puntuación B
Distribuidora: Proein
Precio: 10.000 ptas.

Completo: vibración, palanca de cambio... Pero está superado.

Race Station Shock 2
Puntuación MB
Distribuidora: Guillemot
Precio: 12.900 ptas.

Versátil, cómodo y manejable. Buena vibración.

Speedster
Puntuación E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 15.900 ptas.

Técnicamente el mejor y de gran acabado.

Top Drive
Puntuación MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.
Forrado en cuero, buenas prestaciones.

Top Drive 2
Puntuación E
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.

Excelente relación calidad-precio. Realista y sólido.

V3 Racing Wheel
Puntuación B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.490 ptas.

Buena calidad, pero sin ningún tipo de palanca de cambio.

Bomberman Fantasy Race

Puntuación 5
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT
Simpático arcade, ideal para los niños.

C3 Racing

Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS
Un gran simulador, aunque le falta chispa.

Castrol Honda ¡NOVEDAD!

Puntuación 4
Compañía: THQ
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS
Carreras acuáticas de escaso interés.

Colin McRae Rally (Plat)

Puntuación 8
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V
Realista, jugable y a buen precio.

Destruction Derby 2 (Plat.)

Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC
La diversión (y la destrucción) aseguradas.

Driver

Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V
El más original arcade del momento.

Formula 1'97


Puntuación 9
Compañía: Psygnosis
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V
El mejor simulador de F-1 del mercado.

Fórmula 1 '98

Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC
No supera a su antecesor.

Gran Turismo (Plat)

Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS
El mejor simulador al mejor precio.

Grand Theft Auto (Plat.)

Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS
Debemos cumplir los encargos de la mafia.

GTA London

Puntuación 5
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS
Más misiones para *Grand Theft Auto*.

Micromachines V3

Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT
Coches y circuitos en miniatura. Genial.

Mónaco Gran Prix

Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS
Un duro competidor para la serie F-1.

Moto Racer 2

Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS
Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

Need For Speed: Road Challenge

Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V
La mejor versión de la saga *Need for Speed*.

Porsche Challenge

Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V
Una maravilla visual, pero se hace corto.

Rally Cross 2

Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS
Más arcade que rally, resulta entretenido.

Ridge Racer Revolution (Plat.)

Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC
Mejor que la primera parte, pero simple.

Ridge Racer Type 4

Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 8. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS
La culminación de la serie: largo y divertido.

Road Rash 3D

Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC
La misma idea, pero en 3D.

Rogue Trip



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conduce y destruye a tus contrincantes.

Rollcage



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

S.C.A.R.S.



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade de muy buen aspecto, pero corto.

Speed Freaks ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Un divertidísimo arcade de carreras de karts.

Super Cross '98



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Entretenido simulador de cross, pero brusco.

Test Drive 5



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completísimo, aunque gráficamente pierde.

Toca Touring Car (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

Toca Touring Car 2



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Más completo que el anterior, pero más lento.

Total Drivin (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Ocean
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Muchos coches, mediocre calidad gráfica.

V-Rally (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Superado ampliamente por su segunda parte.

V-Rally 2



Puntuación 9
Compañía: Infogrames
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, DS

Un gran juego de rallies, el más completo.

Wipeout 2097 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

Alien Trilogy (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

Apocalypse



Puntuación 8
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

Assault



Puntuación 7
Compañía: Telstar
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen arcade 3D ideal para dos jugadores.

Asteroids



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

B-Movie



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Curioso matamarcianos con libertad 3D.

Colony Wars Vengeance



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

Doom (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mito de los shoot'em up a buen precio.

Forsaken



Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Laberintos 3D, muchos tiros y gran calidad.

G-Darius



Puntuación 6
Compañía: THQ
Precio: 6.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Matamarcianos de corte tradicional.

G-Police (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un helicóptero futurista, un mata-mata 3D.

Loaded (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Acción y mucho gore para dos jugadores.

Omega Boost



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Acción frenética, gráficos de infarto.

R-Type Delta



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los amante del género no podrán resistirse.

Retroforce



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

Viper



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Trepidante y entretenido, aunque confuso.

Wing Over 2



Puntuación 4
Compañía: JVC
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AS

Un complejo y completo simulador de vuelo.

Arcade Stick NAMCO

Puntuación MB

Distribuidora: Sony
Precio: 9.490 ptas.



La calidad de los joysticks arcade en el salón de casa.

Devastator

Puntuación MB

Distribuidora: Prorein
Precio: 4.595 ptas.



Cómodo, manejable de pequeño tamaño y reducido precio.

Analog Joystick

Puntuación E

Distribuidora: Sony
Precio: 9.990 ptas.



Aparatoso y completo: dos sticks, función digital y analógica...

PS Dominator

Puntuación E

Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.



De pequeño tamaño, y excelente calidad, tiene modo analógico.

Actua Pool

Puntuación 5

Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto y completo simulador de billar.

Actua Soccer 3



Puntuación 7

Compañía: Gremlin
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Uno de los mejores simuladores de fútbol.

All Star Tennis´99





Puntuación 7

Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

Anna Kourtnikova Tennis



Puntuación 7

Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT, DS

Simpático y completo simulador de tenis.

Cool Boarders 2 (Plat.)



Puntuación 8

Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

Un gran simulador y a muy buen precio.

Cool Boarders 3



Puntuación 8

Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de snowboard.

FIFA'99




Puntuación 9

Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

ISS Pro'98



Puntuación 8

Compañía: Konami
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

Int. Track & Field (Plat.)



Puntuación 6

Compañía: Konami
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La mejores pruebas de las olimpiadas.

Knockout Kings'99

Puntuación 5

Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo simulador de boxeo, aunque lento.

Líbero Grande





Puntuación 5

Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Sólo controlamos a un jugador: muy peculiar.

Madden NFL'99



Puntuación 6

Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador de fútbol americano.

Michael Owens WLS'99



Puntuación 7

Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

NBA Live'99

Puntuación 8

Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

El mejor y más completo simulador de basket.

NBA Pro´99

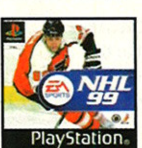


Puntuación 7

Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un gran simulador de baloncesto.

NHL '99

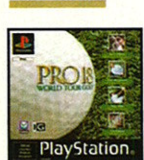


Puntuación 8

Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

Pro 18



Puntuación 5

Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de golf completo y jugable.

Pro Boarders 2

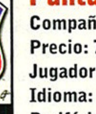


Puntuación 6

Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de snowboard.

Sensible Soccer


Puntuación 5

Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El clásico de siempre, jugable pero simple.

Tennis Arena



Puntuación 7

Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

Tiger Woods '99



Puntuación 5

Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

Triple Play 2000



Puntuación 6

Compañía: EA Sports
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de béisbol.

UEFA Champions Leage



Puntuación 8

Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Disfruta jugando la Liga de Campeones

Viva Football



Puntuación 7

Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Juega el Mundial con equipos históricos.

Blaze 2MB
Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 2.790 ptas.

Tiene 30 bloques de capacidad y sin comprimir. Buena calidad general.



Blaze 4MB
Puntuación E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 3.790 ptas.

Cuenta con 60 bloques sin comprimir y una excelente relación calidad / precio.



Dex Drive
Puntuación MB
Distribuidora: Netac
Precio: 5.990 ptas.

Con este aparato podrás almacenar tus partidas en el disco duro del PC.

Mad Catz M.Card
Puntuación E
Distribuidora: Proein
Precio: 1.290 ptas.

15 bloques como la de Sony, pero mucho mejor precio.



Mem. Card Sony
Puntuación B
Distribuidora: Sony
Precio: 2.290 ptas.

La tarjeta estándar. Tiene 15 bloques y no falla jamás. El precio...



NexGen 360
Puntuación B
Distribuidora: Engine
Precio: 5.990 ptas.

Ofrece un total de 360 bloques comprimidos. Puede dar error. Mucho ojo.



NexGen 720
Puntuación MB
Distribuidora: Engine
Precio: 8.990 ptas.

Son 720 bloques comprimidos. Eso sí, es cara y maneja los datos con lentitud.



Performance
Puntuación MB
Distribuidora: Netac
Precio: 1.990 ptas.

Tiene 15 bloques, como la de Sony, pero es más barata y con calidad suficiente.



Performance 2X
Puntuación B
Distribuidora: Netac
Precio: 3.290

Tiene 30 bloques en dos tarjetas sin comprimir. Buena calidad y un precio asequible.

Bloody Roar 2
Puntuación 7
Compañía: Hudson
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Si tuviera más personajes sería genial.

Darkstalkers 3

Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mucho humor para un gran arcade 2D.

Dragon Ball Final Bout


Puntuación 6
Compañía: Bandai
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Goku y sus amigos sobre escenarios 3D.

Evil Zone


Puntuación 5
Compañía: Titus
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un curioso arcade con aire muy manga.

Marvel vs Street Fighter


Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los héroes Marvel y la jugabilidad Capcom.

Mortal Kombat 4


Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor y más doloroso de la serie, ahora 3D.

Mortal Kombat Trilogy


Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los tres primeros *MK*.

Pocket Fighters


Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Ryu y sus amigos en plan caricatura.

Rival Schools


Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

Soul Blade (Platinum)

Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

SF Alpha 3

Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor arcade de lucha 2D de la historia.

SF Collection 2


Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los primeros juegos de la saga en un sólo CD.

Tekken 2 (Platinum)


Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

Tekken 3

Puntuación 10
Compañía: Namco
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha hasta la fecha.

WF Warzone (Platinum)


Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

El mejor arcade de lucha libre americana.

Resident Evil Pad
Puntuación R
Distribuidora: NSC
Precio: 5.990 ptas.

Un atractivo diseño, pero prestaciones muy normalitas.



Digital Station Shock 2
Puntuación B
Distribuidora: Guillemot
Precio: 3.000 ptas.

Un mando digital, pero con función vibratoria.



Infra Red Controlers
Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 8.790 ptas.

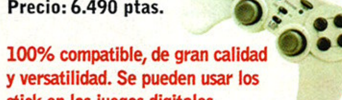
Buena recepción de señal. Incluye los dos pads y el receptor. Necesita pilas.



Mad Catz Inalámbricos
Puntuación B
Distribuidora: Proein
Precio: 7.990 ptas.

Un juego de dos mandos digitales de calidad y con una buena recepción.



Barracuda 2

Puntuación MB
Distribuidora: Netac
Precio: 6.490 ptas.

100% compatible, de gran calidad y versatilidad. Se pueden usar los stick en los juegos digitales.

Cyber Shock

Puntuación B
Distribuidora: Ardistel
Precio: 3.995 ptas.

Le falla la cruceta digital, pero los sticks son de gran calidad.

Dual Impact

Puntuación E
Distribuidora: Netac
Precio: 4.790 ptas.

Tiene una excelente calidad y un precio muy ajustado.

Dual Shock

Puntuación E
Distribuidora: Sony
Precio: 4.500 ptas.

Tiene menos opciones que otros mandos, pero su calidad es innegable.

Mad Catz Dual Force

Puntuación E
Distribuidora: Proein
Precio: 4.290 ptas.

Gran calidad para un mando compatible con todos los juegos.

PS Challenger

Puntuación B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 4.990 ptas.

Es muy similar al Dual Shock, pero no tiene tanta calidad.

Shock 2

Puntuación MB
Distribuidora: Guillemot
Precio: 4.500 ptas.

Excelente calidad y compatible incluso con NegCon.

Shockhammer

Puntuación B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.

Demasiado aparatoso. Bien los Sticks, pero la cruceta...

Abe´s Exoddus

Puntuación 8
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

Abe´s Oddysee (Plat.)

Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

Ape Escape

Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El plataformas más original del momento.

Bugs Bunny Lost in Time

Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Largo, variado y muy simpático.

Crash Bandicoot 2 (Plat.)

Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

No supera a la tercera parte, pero su precio...

Crash Bandicoot 3

Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

Croc (Platinum)


Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

Gex: Deep Cover Gecko

Puntuación 8
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mejor y más divertido que su antecesor.

Heart of Darkness (Plat.)
Puntuación 8
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Inteligencia y habilidad a partes iguales.

Jersey Devil

Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Variado y divertido, aunque duro de control.

Megaman 8

Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Típica aventura Megaman.

Mickey's W. Adventures (Plat.)

Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

Pandemonium (Plat.)

Puntuación 5
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

Pitfall 3D

Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Larguísimo, bonito y rebosante de humor.

Rayman (Platinum)


Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 3.290 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido plataformas a muy buen precio.

Tombi!

Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

Bust A Groove

Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

Bust A Move 2 (Plat.)

Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

Bust A Move 4

Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS.

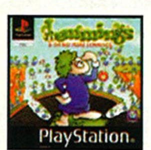
Por su precio, mejor hazte con *BAM2*.

Devil Dice

Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Un puzzle muy entretenido y cerebral.

Lemmings



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Recopilación de los dos juegos originales.

Mr Domino



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

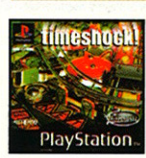
Pro Pinball: Big Race USA



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

Pro Pinball: Timeshock




Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Con alguna mesa más...

Shangai



Puntuación 6
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC.

Una nueva versión del clásico puzzle.

Tretris Plus



Puntuación 8
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El clásico de siempre con nuevos juegos.

True Pinball (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcto pinball con tres mesas diferentes.

Un Jammer Lammy ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano/Inglés
Periféricos: MC

Un divertidísimo juego musical.

Worms (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con más resolución sería irresistible.

Yoyo´s Puzzle Park



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un reto de la habilidad e inteligencia.

Civilization II



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Haz evolucionar una civilización desde cero.

C & C (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Juego de guerra en tiempo real: absorbente.

C&C: Red Alert



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

El más completo de la serie y a buen precio.

C&C: Retaliation



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

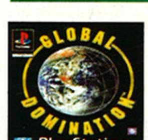
Constructor



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Un divertido simulador de construir barrios.

Global Domination



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

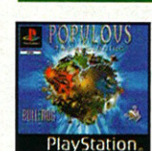
KKND Krossfire



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Estilo *Command & Conquers*, pero más flojo.

Populous III: El principio



Puntuación 8
Compañía: Bullfrog
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

Theme Hospital




Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

Warzone 2100



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R, AC

Estrategia (y mecánica) en tiempo real.

Equalizer




Puntuación B
Distribuidora: Centro Mail
Precio: 5.990 ptas.

Además de un montón de trucos, incluye un CD con partidas grabadas.

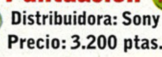
Xplorer



Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 6.995 ptas.

El mejor cartucho de trucos, fácil de manejo y con gran capacidad.

Maleta Consola Case




Puntuación MB
Distribuidora: Sony
Precio: 3.200 ptas.

Un maletín de transporte de excelente calidad.

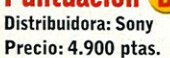
Maletín Juegos CD Case



Puntuación B
Distribuidora: Sony
Precio: 2.100 ptas.

Para transportar tus juegos y tus Memory Card sin riesgos.

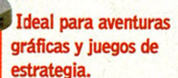
MultiTap




Puntuación B
Distribuidora: Sony
Precio: 4.900 ptas.

Permite conectar hasta cinco mandos para jugar simultáneamente.

Raton


Puntuación B
Distribuidora: Sony
Precio: 4.200 ptas.

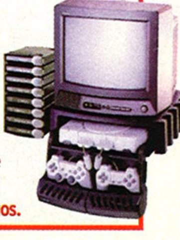
Ideal para aventuras gráficas y juegos de estrategia.

Reality Vest

Puntuación R
Distribuidora: Corporate
Precio: 15.000 ptas.

Un chaleco con vibradores compatibles con la función Dual Shock.

Space Station



Puntuación R
Distribuidora: Nostromo
Precio: 5.990 ptas.

Un mueble que te permite colocar una TV de 14", la consola, los mandos y juegos.

ACTIVISION • Deportivo

UEFA Striker ¡Llega la liga de las estrellas!

Septiembre va a ser sin duda una fecha muy difícil para los aficionados al balompié, ya que nos vamos a encontrar con toda una pléyade de simuladores futbolísticos ansiosos de fichar por nuestras PlayStation y no sabremos cuál elegir.

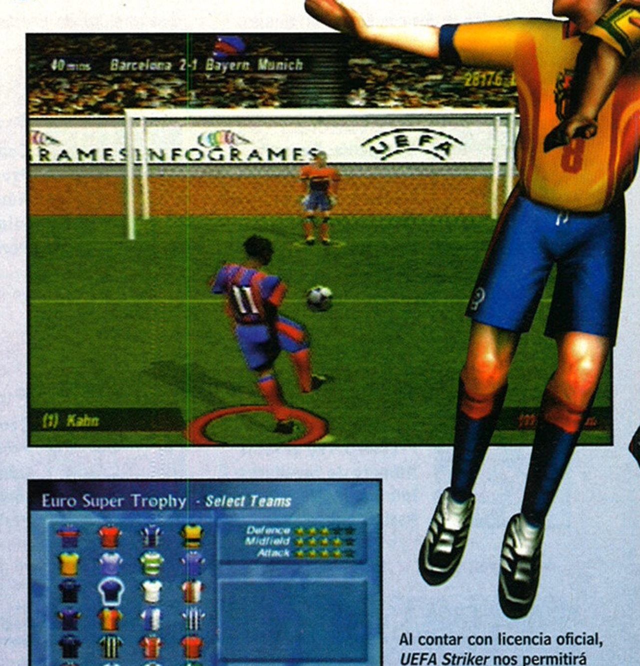
Uno de los primeros en llegar será este *UEFA Striker* de Infogrames, un título que parece que va a dar mucha guerra. Y es que sus diseñadores quieren que sea un juego realista, bonito y emocionante, para lo que no están dudando en echar la casa por la ventana.

Para empezar, junto a la licencia oficial de la UEFA (lo que les permitirá presentar jugadores reales con estadísticas reales), están contando con el asesoramiento de un grupo de expertos (futbolistas y entrenadores). Gracias a ello pretenden dotar a los jugadores de una Inteligencia Artificial que reproduzca a la perfección el comportamiento de los jugadores reales en el terreno de juego.

En lo tocante a los gráficos, *UEFA Striker* promete ser un auténtico espectáculo. Cada jugador estará compuesto por 250 polígonos, lo que les dotará de una gran consistencia y fluidez de movimientos. Y todo ello sin la más mínima ralentización, ya que Infogrames asegura que la velocidad en pantalla no bajará jamás de 25 frames por segundo.

El control también será un rasgo bastante logrado, permitiéndonos hacer todo tipo de efectos en los pases y en los disparos mediante sencillas combinaciones del pad y de modo muy realista. No obstante, la versión que hemos probado estaba todavía muy poco avanzada, por lo que tendremos que esperar un poco más para ver si está a la altura de lo que se espera de él. De cualquier manera, con nueve modos de juego distintos, 130 equipos, y permitiéndonos jugar hasta con siete amigos a la vez, *UEFA Striker* ya muestra su intención de convertirse en el crack de esta temporada. En Octubre veremos si puede conseguirlo.

Primera Impresión: MB

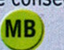


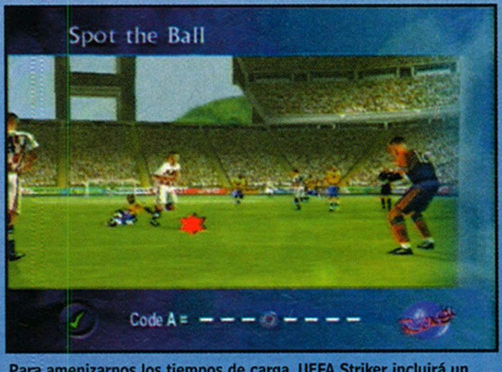


Al contar con licencia oficial, *UEFA Striker* nos permitirá jugar con equipos y jugadores reales. También incluirá un modo para partidos históricos.



El juego incluirá un modo de entrenamiento en el que podremos practicar nuestra puntería, amén de pases, regates y defensa. Al finalizarlo nos entregarán un certificado con nuestra puntuación.





Para amenizarnos los tiempos de carga, UEFA Striker incluirá un subjuego llamado "encuentra la pelota". Con cada acierto nos irá dando las partes de distintos trucos del juego.



Podremos repetir cualquier jugada y visionarla a distinta velocidad y moviendo las cámaras.





ACCLAIM • Arcade

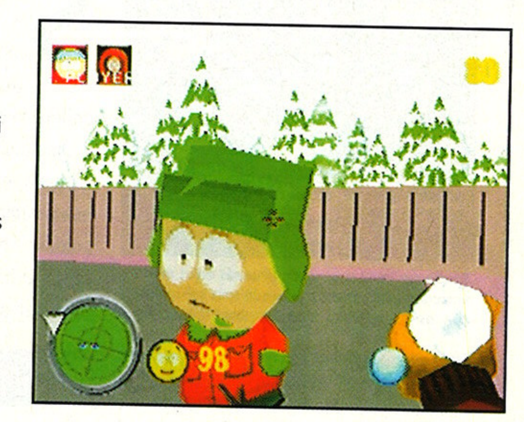
South Park Esos locos bajitos

Como regalo anticipado de Navidad, los chicos de Acclaim van a obsequiarnos con este *South Park*, un shoot´em up que si bien tendrá por protagonistas a cuatro niños, será cualquier cosa menos tierno o infantil. Lo que no es de extrañar, si tenemos en cuenta que está inspirado en una serie de dibujos animados de mismo nombre (totalmente irreverente), récord de audiencia allá por las américas. Su cuarteto protagonista son unos niños malhablados propensos a la violencia y a la gresca, y con una actitud hacia la vida totalmente escéptica.

Nuestra misión en el juego será evitar que unos alienígenas se hagan con el control de su pueblo natal. Para ello contaremos con un armamento totalmente estrafalario, del que bolas de nieve, pelotas de plástico y ametralladoras que lanzan cacahuetes, son sólo una pequeña muestra.

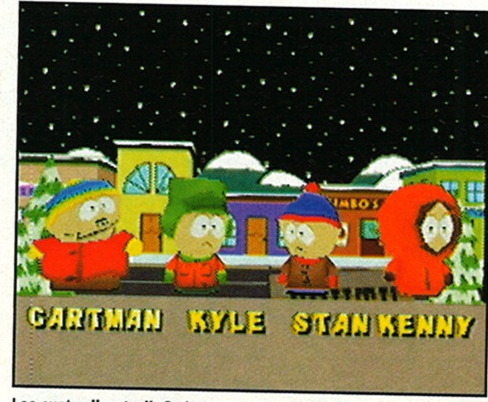
South Park tendrá cinco niveles (dividiéndose cada uno en varias fases), ambientados en sendos episodios de la serie. En todos ellos nos enfrentaremos a enemigos completamente surrealistas, como pavos gigantes. En la beta que hemos probado, lo mejor ha sido el control de los protagonistas: muy preciso. Los gráficos, por contra, no son demasiado espectaculares. Se aprecia bastante pixelación y un exceso de niebla en los escenarios. Sin embargo, estos defectillos podrán ser perdonables si cuando salga la versión final hacia octubre, el desarrollo del juego sigue siendo tan simpáticos, hilarante y surrealista. Un poco de paciencia, incondicionales de South Park.

Primera Impresión: 





South Park incluirá un modo multijugador en el que podremos usar contra nuestros amigos armas tan raras como el lanza-vacas.



Los cuatro "protas". Cada uno de ellos tendrá unas habilidades únicas que necesitaremos en algún momento



GTI • Acción

The War Of The Worlds

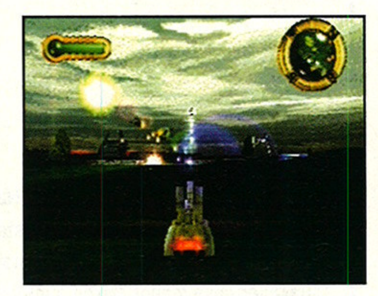
De ingleses y marcianos



Según vayamos superando pruebas en el modo entrenamiento, iremos ganando más vehículos con los que derrotar a los invasores marcianos.

Siglo XXI. El planeta Marte agoniza y sus habitantes comienzan la conquista de la Tierra. Nosotros, como de costumbre, deberemos evitarlo.

Dispuestos a defender a la raza humana, en *War of the Worlds* asumiremos el papel de valerosos soldados británicos, listos para luchar hasta el fin. Nuestro objetivo será expulsar a los extraterrestres, superando catorce misiones en las que tendremos que capturar instalaciones, explorar mapeados, y acabar con cuanto marciano se ponga a tiro.





Y es que *War Of the Worlds* será un arcade en el que nos pondremos al mando de distintos vehículos para enfrentarnos a las máquinas de guerra marcianas. La idea promete, pero hasta Octubre no podremos ver el alcance de esta invasión.

Primera impresión: R



GT • Plataformas

40 Winks

Entre el sueño y la pesadilla



40 Winks nos pondrá en la piel de Ruff y Tumble, una pícara pareja de gemelos que, allá por octubre, pretenderá acabar con las pesadillas y derrotar a sus crueles creadores, los malvados NiteKap y Thread Bear. Para ello tendrán que rescatar a unas criaturas llamadas Winks, y que estarán repartidas a lo largo y ancho de siete mundos oníricos muy diferentes entre si.

Con un planteamiento muy parecido al de *Rascal*, en *40 Winks* también controlaremos a un niño que deberá vagar por las distintas habitaciones de su casa en busca de teleportadores. Dichos teleportadores le llevarán a las distintas fases del juego, y si bien al principio sólo podremos acceder a unos pocos, según vayamos encontrado ciertos items podremos ir abriendo nuevas rutas.

40 Winks incluirá un montón de acción típica de los plataformas 3D, como desplazar objetos o saltar, y buenas dosis de aventura en forma de laberintos y variados objetos que localizar. Pero este planteamiento no evitará que encontremos elementos novedosos como la capacidad de nuestros personajes para transformarse en otros seres o la existencia de un modo multijugador cooperativo para dos jugadores. Estos detalles pueden hacernos olvidar la simpleza gráfica del juego.

Primera impresión: B



En los sueños nos podremos transformar en criaturas con poderes mágicos, como magos o ninjas que nos permitirán realizar nuevas acciones.





El juego estará ambientado en el mundo de los sueños, por lo que recorreremos escenarios muy sugerentes.

ACCLAIM • Velocidad

Re-Volt Corre, corre cochecito



En los circuitos nos encontraremos con toda suerte de items con los que "dar caña" a nuestros competidores y ganar la carrera.



Acclaim se prepara para sorprendernos con *Re-Volt*, un arcade de carreras bastante peculiar en el que asumiremos el papel de coches radioteledirigidos que inexplicablemente cobrarán vida. Para divertirse, no se les ocurrirá otra cosa mejor que dedicarse a echar carreras por escenarios tan variopintos como un jardín botánico, un supermercado o una nave espacial, por poner sólo tres ejemplos.

En la más pura tradición arcade, los circuitos de *Re-Volt* estarán plagados de items como misiles teledirigidos, invulnerabilidad o manchas de aceite, que les pondrán las cosas muy difíciles a nuestros rivales y, obviamente a nosotros mismo. Así, tendremos que estar atentos para evitar los ataques rivales, al tiempo que buscamos rutas alternativas con las que sacarles la mayor distancia y apuramos al máximo en la curvas.

Con más de veinte coches, 13 pistas y un buen plantel de modos de juego (ocho para ser exactos), *Re-Volt* puede apuntar alto. Lamentablemente, lo cierto es que la versión que hemos visto no nos ha acabado de convencer. Su buen planteamiento queda bastante desmejorado por detalles como el control de los coches (no muy trabajado) o el popping de los escenarios exteriores. No obstante, su divertido desarrollo y sus muchas posibilidades de juego pueden compensar parte de estas deficiencias, que esperemos que se hayan corregido en la versión final que podremos disfrutar a finales de septiembre.

Primera Impresión: 

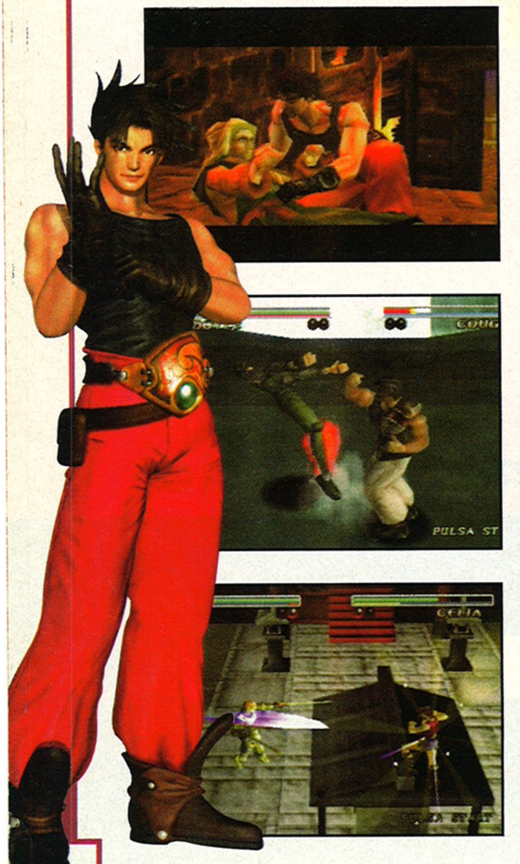


Las pistas estarán repletas de atajos y tramos especiales, que nos permitirán acceder a items especiales o arañar segundos a los rivales.



SONY • Lucha

Destrega Un nuevo concepto de lucha



En el abultado catálogo de juegos de lucha de PlayStation podemos encontrar joyas del calibre de *Tekken 3* que, para los menos experimentados, pueden llegar a resultar demasiado técnicos y complejos. *Destrega* buscará todo lo contrario, ofrecer un sistema de juego tan sencillo como eficaz, para que cualquier tipo de usuario pueda disfrutar de de la lucha sin tener que memorizar complejos combos. Vayamos por partes.



Aunque en *Destrega* podremos recurrir al tradicional "mano a mano", la mayor parte de las veces pelearemos a distancia tirando magias.

A diferencia de la inmensa mayoría de los beat´em ups, *Destrega* presentará unos enormes y detallados escenarios 3D que permitirán una completa libertad de movimientos. En todos ellos podemos encontrar zonas elevadas, desniveles y objetos con los que protegernos de los ataques del rival, consiguiendo así que los combates adquieran un componente "estratégico.

Lógicamente, esta libertad de movimientos exige un sistema de control distinto. En *Destrega*, para ejecutar los golpes especiales, tan sólo necesitaremos pulsar y combinar tres botones del pad, lo que resulta sumamente sencillo. Cada uno de estos botones representa un tipo de hechizo, de manera que las posibles combinaciones entre estos tres botones darán lugar a una serie de ataques de distinto poder. El único límite para combinar estos hechizos será una barra de energía mágica, que se irá recuperando.

Por otra parte, la versión final de *Destrega* llegará traducida y doblada al castellano, contará con numerosos modos de juego y un total de 12 personajes seleccionables.

Con este título Sony conseguirá marcarse un tanto entre los detractores de los juegos de lucha complicados. Seguro.

Primera impresión: 

Play manía ...colecciónala

Nº 1• Febrero





Guías completas:
•TOMB RAIDER III •RIVAL SCHOOLS •FIFA '99
Comparativas:
•Los mejores juegos de coches. •Volantes.
Suplemento:
•Guía de 32 páginas con todos los juegos puntuados.







Guías completas:
•WILD ARMS •ISS PRO '98 •TEKKEN 2.
Comparativas:
•Los mejores juegos de fútbol. •Pads analógicos.
Suplemento:
•32 páginas con más de mil trucos.





Guías completas:

•SOUL BLADE •BICHOS •THE GRANSTREAM SAGA
Comparativas:
•Los mejores arcades de lucha. •Tarjetas de memoria.
Suplemento: Los bombazos del año.
Metal Gear, Gran Turismo 2, FF VIII, Syphon Filter...

Nº 4• Mayo





Guías completas:
•DARKSTALKERS •HARD EDGE •RIDGE RACER TYPE 4
Comparativas:
•Las mejores Aventuras de Acción •Pistolas
Suplemento: Guías Completas de juegos Platinum
•Hercules, Crash Bandicoot 2, Resident Evil y Abe's Oddysee.

Nº 5• Junio





Guías completas:
•METAL GEAR SOLID •STREET FIGHTER ALPHA 3
Comparativas:
•Los mejores Joysticks •Todos los Juegos de Rol
Suplemento: Juegos de Cine
Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma, 007 El mañana nunca muere, Mission: Imposible...

Nº 6• Julio





Guías completas:
•GEX DEEP COVER THE GECKO •UEFA C. LEAGUE
•BICHOS •NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGUE
Comparativas:
•Plataformas 3D.
Suplemento: Las mejores Guías Platinum
Final Fantasy VII, Tomb Raider II

Nº 7• Agosto



Play
16 Posters
DE LOS MEJORES JUEGOS

Guías completas:
•SYPHON FILTER •ASTÉRIX •BLOODY ROAR 2
Comparativas:
•Shoot'em Up
Suplemento: 16 posters de los mejores juegos.
•Driver, Metal Gear Solid, Tomb Raider III...

SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO DE **PLAYMANÍA**, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO**, LLAMANDO A LOS NÚMEROS:

902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

Si eres un jugador valiente no tendrás problemas para enfrentarte al reto que suponen estos terroríficos pasatiempos. Usa tu inteligencia y podrás ganar uno de los 15 *Silent Hill* que sorteamos Konami y PlayManía.

HUMOR







EL SALTO DEL CABALLO

UN ESPÍRITU JUGUETÓN HA SEPARADO LAS LETRAS O LAS SÍLABAS QUE FORMAN LOS TÍTULOS DE 8 JUEGOS DE PSX.

Para averiguar estos títulos, Harry deberá moverse por el tablero siguiendo los movimientos del caballo de ajedrez, tal y como podéis ver en el ejemplo. Recordad que el final de una sílaba marca el principio del movimiento siguiente.

TA	SHI	DO	PO	S	YA	LLY	DO	RA
PES	RO	OC	TO	OM	OR	HO	FE	S
MON	LU	N	PY	XA	LY	RU	RA	CIS
RIS	TY	NO	NIN	OC	V	MU	PY	N
LI	V	CR	DEN	PO	TO	DEN	LA	KE
R	CO	GA	MO	JA	DE	LI	FLA	RO

LAS PISTAS

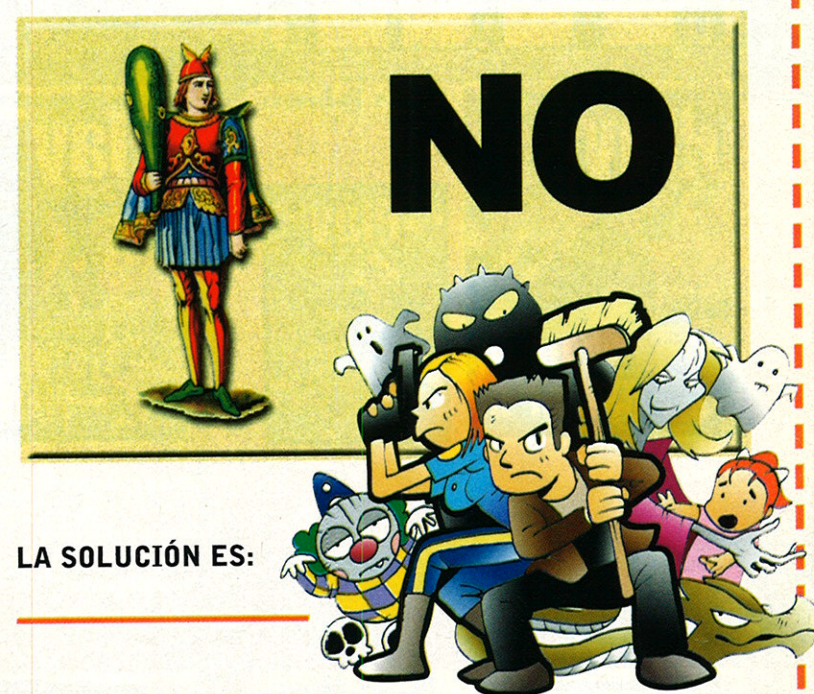
1.- Legendario mata-mata. **2.-** El juego rey de vista subjetiva. **3.-** Nombre de un juego y de un personaje oriental de traje oscuro. **4.-** Simpático cocodrilo plataformero. **5.-** Popular juego de mesa que llegó a PlayStation. **6.-** Juego de lucha pionero de la consola de Sony. **7.-** Aunque acaba de salir la segunda parte, este juego de velocidad nos fascinó desde el primer día. **8.-** Nombre del dragón más famoso de Sony.

LAS SOLUCIONES SON:

1: R T Y P E S
2:
3:
4:
5:
6:
7:
8:

JEROGLÍFICO

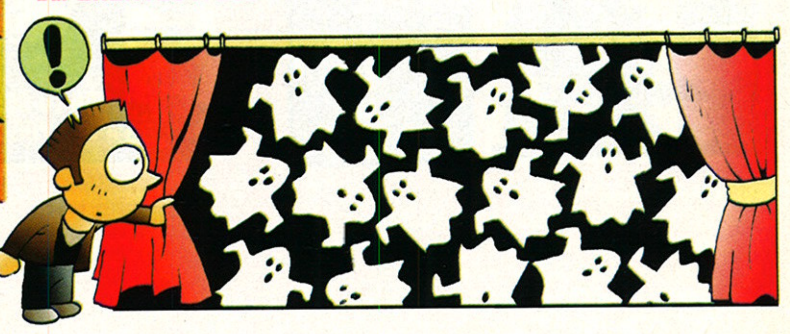
ESTE ES UNO DE LOS ENIGMAS MÁS MISTERIOSOS DE *SILENT HILL*... ¿DÓNDE ESTÁ LA HIJA DE MASON... ? ADIVÍNALO, ES MUY FÁCIL...



LA SOLUCIÓN ES:

VEO FANTASMAS

VAYA SUSTO QUE SE HA LLEVADO MASON AL VER ESTA ESCENA FANTASMAGÓRICA. PERO, ATENCIÓN, PORQUE HAY TRUCO: FÍJATE BIEN Y ENCUENTRA 5 FANTASMAS QUE SON DIFERENTES A LOS DEMÁS.



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las scluciones correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Silent Hill* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de agosto de 1999 y el 25 de septiembre de 1999.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Konami y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

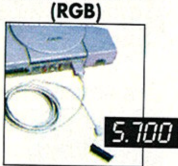


PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION + RF ADAPTER 20.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



CABLE EURO-AV (RGB) 5.700



CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.490



CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.990



C. PAD INTERACT BARRACUDA 2.990



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 4.990



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 4.990



C. PAD MAD CATZ WIRELESS 7.990



C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 3.990

CONTROLLER 2.100 (GRIS, NEGRO)



CONTROLLER DUAL SHOCK 4.500



DEXDRIVE INTERACT 5.900



JAM!! 9.990

JOYSTICK ANALOG 9.900

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990

LINK CABLE 3.500



LINK CABLE LOGIC 3 1.490

MALETIN CONSOLE CASE 3.200





MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990





MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100



MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB 2.490



MEMORY CARD SONY 2.100



MEMORY STATION TRIO GUILLEMOT 3.250



MOUSE (RATÓN) 4.200



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990

MULTI TAP 4.900



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900



PISTOLA G-CON 45 6.990



P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT 8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT 7.990





RF ADAPTER PERFORMANCE 2.290



RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500



VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2 11.990



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 9.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 10.990



V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL 9.990

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- ○ **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria** C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
- **Alicante**
  - ○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
  - ○ • C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- ○ **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- ○ **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
- ○ **Elda** Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

ALMERÍA
- ○ **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
- ○ **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - ○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - ○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
- **Barcelona**
  - ○ • C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - ○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - ○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - • C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- ○ **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- ○ **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
- ○ **Burgos** C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CADIZ
- ○ **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- ○ **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- ○ **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- ○ **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
- ○ **Palamós** C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665

GRANADA
- ○ **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
- ○ **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- ○ **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- ○ **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- ○ **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- ○ • C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
- ○ • C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

LEÓN
- ○ **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - ○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - ○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - ○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - ○ • C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
  - ○ • C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
- ○ **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
- ○ **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
- ○ **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- ○ **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
- ○ **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- ○ **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
- ○ **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- ○ **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- ○ **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- ○ **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- ○ **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- ○ **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- ○ **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- ○ **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- ○ **Segovia** C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - ○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - ○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

VALENCIA
- **Valencia**
  - ○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - ○ • C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Gandía** C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
- ○ **Valladolid** C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- ○ **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
- ○ **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - ○ • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
  - ○ • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono

902·17·18·19

pedidos por internet

www.centromail.es

IVA INCLUIDO

○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER



nocernos

NOVEDADES



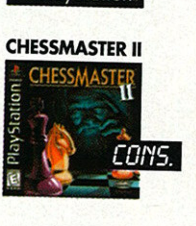
www.centromail.es

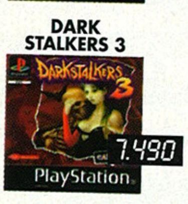










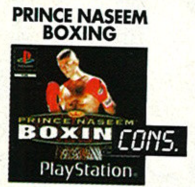


















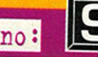






Juego	Precio
360 THREE SIXTY	7.490
AIRONAUTS	CONS.
ALL STAR TENNIS '99	7.490
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS	6.990
APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK)	7.990
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOOD LINES	6.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	7.990
BUST-A-MOVE 4	6.990
CAPCOM GENERATIONS	CONS.
CARMAGEDDON	CONS.
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	CONS.
CHESSMASTER II	CONS.
CIVILIZATION II	8.490
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.990
CROC 2	7.490
DARK STALKERS 3	7.490
DIVER'S DREAM	7.490
DREAMS	7.490
DRIVER	8.490
EVILZONE	7.990
FIFA '99	6.990
GUARDIAN'S CRUSADE	8.490
KAGERO DECEPTION 2	7.490
KENSEI SACRED FIST	7.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
METAL GEAR SOLID	8.990
MONKEY HERO	8.490
NBA LIVE '99	7.490
NBA PRO '99	7.990
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	CONS.
OMEGA BOOST	6.990
POINT BLANK 2	6.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	7.990
POY POY 2	7.990
PRINCE NASEEM BOXING	CONS.
R-TYPE DELTA	6.990
RC STUNT COPTER	CONS.
RE-VOLT	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
ROLLCAGE	7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	8.490
SHADOWMAN (CAMISETA DE REGALO)	7.490
SILENT HILL	8.990
SPEED FREAKS	7.990
SPORTS CAR GT	7.490
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990
SYPHON FILTER	7.990
T'AI-FU	8.490
TANK RACER	7.490
THE GRANSTREAM SAGA	6.990
TOCA TOURING CARS 2	7.490
TOMB RAIDER III	7.490
TRAP RUNNER	7.990
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	7.490
V-RALLLY 2	8.990
VIRUS	7.490
VIVA FOOTBALL	5.990
WING OVER 2	8.490
WWF ATTITUDE	7.490

pedidos por teléfono: 902 17 18 19











Lara Croft a la española

Estas fotos que aquí veis son de Lara Rivas, una estudiante de Relaciones Públicas de Colmenar de Oreja (Madrid) que está segura de que nadie mejor que ella puede encarnar el papel de Lara Croft. Nos ha mandado una carta y estas fotos con la esperanza de que en Eidos se fijen en ella para que convertirla en protagonista de la película.

La Lara española se siente totalmente indentificada con la Lara virtual, es una experta en artes maciales, tiene una moto como la de la señorita Croft y una colección de armas de órdago. Ella nos cuenta que quien la conoce afirma que, tanto física como síquicamente, es clavada a Lara Croft. Juzgad vosotros mismos...





